HAPPY COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

Mai 5/88

Arkanoid 2
Das ultimative Breakout?

IO
Ballern mit Jubel-Grafik

Tips und Tricks bei



Wie es Euch gefällt



Diskussionen über einzelne Wertungen sind diesmal reichlich auf der Leserbrief-Seite vertreten. Bei all diesen Debatten darf man nie vergessen, daß Computerspiele auch Geschmackssache sind.

Bei unseren Wertungs-Konferenzen gehen wir immer davon aus, wie interessant ein Programm für jemanden ist, der das jeweilige Genre auch mag. Gerade bei unserem sehr detaillierten Bewertungssystem kann es trotzdem passieren, daß Ihr einem Spiel ein paar Punkte mehr oder weniger geben würdet, als wir es taten.

Glaubenskriege sollte man deswegen nicht führen: auch Hardrock-Fans sind sich zum Beispiel nicht immer einig, ob die neue Bon Jovi-LP ein Meisterwerk oder nur guter Durchschnitt ist. Bei der Bewertung von Computerspielen kann man sich zum Glück an vielen objektiven Kriterien orientieren, aber ganz ohne Subjektivität und die vielzitierte »Geschmackssache« kommt man auch hier nicht aus.

Euer

Heinrich Lenhardt

Überrascht

Ich habe soeben den Spieletest über das Programm »Combat School« gelesen und war ziemlich überrascht, daß solche primitiven Spiele im »Decathlon«-Stil überhaupt noch hergestellt werden. Abgesehen davon, daß dieses Spiel einer der berüchtigten »Joystick-Killer« sein muß, finde ich die Bewertung in bezug auf andere, ebenfalls getestete Spiele viel zu gut (wie kann man nur die Combat School-Grafik über die von »Alternative World Games« stellen!).

Mit der ebenfalls ziemlich gut ausgefallenen Bewertung von »Gauntlet II« bin ich auch nicht ganz einverstanden. Dieses Spiel hat seinen Titel (»II«) meiner Meinung nach nicht verdient; es wurden doch nur ein paar kleine Extras eingebunden. (Jan Zecher, Traunstein)

Daß Combat School auf einer alten Spielidee basiert, ist unbestritten. Sie wurde aber in diesem Fall gut verpackt, so daß uns in der Redaktion das Spiel wirklich Spaß gemacht hat. Es gibt ja noch andere Computerspiele, die auf alten Ideen basieren, aber trotzdem gut sind (zum Beispiel »Emerald Mine«/»Boulder Dash« oder »Arkanoid«/»Breakout«).

Ich halte die Hintergrundbilder von Alternative World Games streckenweise für sehr schön, finde aber Combat School insgesamt ausgereifter (Geschwindigkeit, Scrolling, Sprites etc.). Aber dieser Punkt ist selbst innerhalb unserer Redaktion ein wenig umstritten.

Ähnliches gilt auch für Gauntlet II, das ich auf dem Schneider CPC für recht gelungen halte. Die mangelnde Originalität kam in der Happy-Wertung zum Ausdruck, denn die liegt unter der von »Gauntlet I«. (hl)

Flaute

Ich besitze einen C 64 und kaufe grundsätzlich nur Spiele, die eine 80er-Wertung haben. Ich finde, daß es zur Zeit zu wenig Spiele mit einer so hohen Wertung gibt. Ist das ein Softwaretief?
(Andreas Egertz, Wartenberg)

Es gibt in der Tat immer wieder mal Monate mit regelrechten Durststrecken, in denen wenige sehr gute Spiele veröffentlicht werden. Als Ausgleich folgt dann oft eine Phase, in der eine Reihe von Spitzen-Programmen innerhalb weniger Wochen erscheint. Eine richtige Krise ist das wohl kaum, sondern ein normales Auf und Ab bei der Qualität der neuen Computerspiele. (hl)

Gut geblickt

Danke für den hervorragenden Spiele-Überblick in Ausgabe 3/88. Er enthielt viele Bewertungen, die ich noch nicht wußte. Beim Durchlesen sind mir jedoch einige Wertungen aufgefallen, die mich sehr verärgert haben. Ist Euch der Sound von The Last Ninja wirklich nur 72 Sterne wert? Ich finde, daß 80 Sterne ein gerechteres Urteil wären. Der Sound von »Hexenküche II« ist jedoch überbewertet worden. Meine Empfehlung: 65 statt 73 Sterne. Bitte erklärt mir, wie solche sonderbaren Bewertungen zustande kommen.

Zum Schluß noch etwas Positives: Herzlichen Glückwunsch zu dem gelungenen Test von »Out Run«! Alles was darin aufgeführt ist, stimmt haargenau und ist der beste Beweis dafür, daß man von Automaten-Umsetzungen besser die Finger lassen sollte.
(Daniel Wunder, Peiting)

Bei der Übersicht darf man nicht vergessen, daß die Erscheinungstermine der Programme, die bewertet wurden, bis zu zwei Jahre auseinanderliegen. Und gerade was Musik auf dem C 64 angeht, hat es in dieser Zeit eine enorme Entwicklung gegeben. Der Sound von Hexenküche II war für damalige Verhältnisse gut; nach heutigen Maßstäben würde er etwas schlechter abschneiden.

Vielen Dank für das Lob. Trotz der Out Run-Enttäuschung sollte man Automaten-Umsetzungen nicht pauschal verurteilen. Es gibt ja auch gelungene Adaptionen wie »Bubble Bobble«. (hl)

No Future?

Ich habe mir jetzt einen Amiga 500 zugelegt. Ich habe aber auch noch einen C 64. Nun ist mein Problem, daß ich gehört habe, daß es 1989 oder 1990 keine neuen Spiele mehr für den C 64 geben soll. Stimmt das?
(Alexander Schweigart, München 21)

Wir können zwar nicht in die Zukunft sehen (Starkillers Raum-Zeit-Dimensionsfalte streikt mal wieder), aber der C 64 wird mit Sicherheit nicht so schnell sterben. Ich bin davon überzeugt, daß auch 1990 noch viele neue Spiele für diesen Computer erscheinen werden. (hl)

Schön, schön

In Ausgabe 2/88 wurden »Match Day II« und »Gary Lineker's Superstar Soccer« getestet. Beide Spiele sind für den C 64. Warum hat Match Day II eine schlechtere Grafik-Wertung als Superstar Soccer bekommen? Ich finde die Grafik bei Match Day II viel besser. Vor allem die Sprites sind bei diesem Programm doch schöner.
(Tobias Bruhm, Hamburg 53)

Wir testeten die Schneider CPC-Version von Match Day II, die etwas besser als die C 64-Umsetzung aussieht. Die Sprites von Superstar Soccer sind zwar wirklich nicht besonders schön, aber bei der Grafik-Wertung spielen Scrolling- und Animations-Geschwindigkeit auch eine große Rolle. Und hier sieht's beim furchtbar langsamen Match Day II nicht sehr gut aus; deshalb auch die etwas gedämpfte Grafik-Wertung für dieses Programm. (hl)

High-Score futsch

Bei einigen Spielen lassen sich die High-Scores nicht speichern. Gibt es dafür ein Programm oder etwas ähnliches, denn es ärgert mich sehr, wenn die Punkte-Rekorde nach dem Ausschalten wieder verschwinden!
(Harald Weber, Bochum 4)

Leider gibt es kein Programm, das Spielen nachträglich das Speichern des High-Scores beibringt. In einem solchen Fall hilft nur eines: die besten Punktzahlen auf einem Blatt Papier verewigen. Wer unser Happy-Special Power Play 2 besitzt, kann auch das »High-Score-Faltbuch« verwenden. (hl)

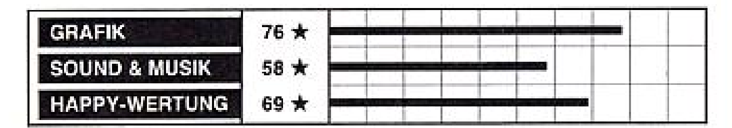
Amiga und ST

Heinrich Lenhardt fragt im Spieleteil provokativ, ob der Amiga schon abgehängt ist. Zur Zeit gibt es wenige (wenn auch gute) Spiele für den Amiga. Der Amiga ist immer noch relativ neu, hatte aber 1987 schon die zweithöchsten Verkaufszahlen (nach dem C 64) in Deutschland.
(Dietmar Schreiber, Kempen)

Der Amiga ist zwar nicht schlecht, aber der ST ist erheblich weiter verbreitet (vor allem in England und Frankreich) und daher wird er auch viel besser ausgenutzt. Bei den Spielen für den Amiga hingegen handelt es sich meist um Umsetzungen von ST-Programmen, die zum Teil sogar schlechter sind als die »Originale«.
(Simon Dabringhaus, Homburg)

War Heli

Atari ST
zirka 70 Mark (Diskette)





Wie der Name schon vermuten läßt, ist »War Heli« dem Automaten-Spiel »Tiger Heli« nachempfunden. Sie steuern einen Hubschrauber, der sich durch feindliches Territorium schlagen muß. Genauso wie beim Vorbild scrollt das Spielfeld von oben nach unten.

Ihr Helikopter ist mit einem Maschinengewehr ausgestattet. Die Reichweite der Schüsse ist allerdings begrenzt. Die gegnerischen Soldaten verschanzen sich unter anderem in Panzern, Schnellbooten und gepanzerten Festungen, oder greifen mit Flugzeugen und Raketen an. Trotz des hektischen Kampfgetümmels sollten Sie auf Zivil-Fahrzeuge achten und diese schonen — nicht nur das Punktekonto wird's Ihnen danken.

Extrawaffen sind dünn gesät. Zeitlich begrenztes Dauerfeuer, »Smart Bombs«, die alles vernichten, was sich gerade auf dem Bildschirm tummelt, und ein leistungsfähigeres Geschütz — mehr hat War Heli in dieser Beziehung nicht zu bieten.

Trotz dem Extrawaffen-Mangel spielt sich War Heli ziemlich gut. Es ist zwar nicht gerade einfach, doch mit viel fliegerischem Können erreicht man auch höhere Level. Wer eine gradlinige Ballerei sucht, ist damit gut bedient. 33 Level, die grafisch zum Teil sehr beeindrucken, sorgen für Abwechslung. Technisch ist War Heli ohne Mängel. Das Spielfeld scrollt völlig ruckfrei und die Objekte sind ansprechend animiert.

Zu Beginn eines Levels kann man den Spielstand auf Diskette speichern. Das ist natürlich besonders angenehm, wenn Sie sich einmal in der Form Ihres Lebens befinden und sich zum Beispiel bis zum 16. Level vorschießen. Sie können den Spielstand später wieder laden und mit dem alten Punktestand und den verbliebenen Helikoptern dort einsteigen.

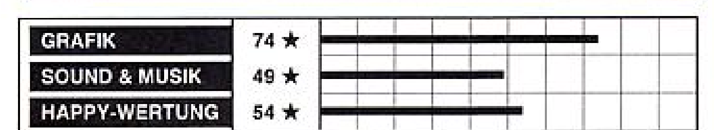
Erfreulicherweise wird die High Score-Liste gespeichert. War Heli läuft leider nur auf STs mit 1 MByte RAM und Farbmonitor oder Fernsehgerät. (mg)

Happy-Empfehlung:
Gradliniges, technisch überzeugendes Ballerspiel mit vertikalem Scrolling. Besondere Kennzeichen: gute Grafik, kaum Extrawaffen, Spielstand speicherbar.

Erste Hilfe:
— Keine Zivil-Fahrzeuge abschießen, sonst gibt's Punktabzug.
— Immer in der Mitte des Bildschirms fliegen.

Ports of Call

Amiga
zirka 80 Mark (Diskette)





Vergessen Sie die Camel-Trophy oder das Marlboro-Abenteuer-Team: In »Ports of Call« werden harte Männer und keine Früchtchen gesucht. Sie übernehmen in dieser Wirtschafts-Simulation mit Geschicklichkeits-Einlagen eine waschechte Reederei und haben für Kinkerlitzchen gar keine Zeit mehr.

Mit fünf Milliarden Startkapital macht man sich auf, ein Imperium zu errichten, das die Herren von Denver oder Dallas vor Neid erblassen lassen würde. Dazu braucht man aber erst ein paar hochseetaugliche Schiffchen, die man bei einer Werft kaufen kann — gegen harte Währung natürlich. Man besorgt sich aber nicht nur nagelneue Schiffe, sondern auch leicht beschädigte und sogar ziemlich eingedellte — je nach finanzieller Lage (um die es meist schlecht bestellt ist).

Wenn Sie den Kahn gekauft haben, laden Sie ihn mit den edelsten Gütern voll und tuckern über die sieben Weltmeere. Den Hafen kann man auf zwei Arten verlassen: Entweder man läßt sich auf See schleppen und zahlt kräftig. Die billige, aber gefährlichere Alternative heißt selber auslaufen. Dabei steuert der Spieler Richtung und Geschwindigkeit des Schiffs. Aber Vorsicht, denn so mancher Seebär hatte schon einen intensiven und vor allem teuren Kontakt mit der Kaimauer. Wenn man am Zielhafen angekommen ist, wiederholt sich die Parkprozedur und die Ladung wird gelöscht.

Ports of Call kann man mit maximal vier Personen spielen, was auch viel mehr Spaß bringt. Wenn man mit mehreren Spielern unterwegs ist, braucht man allerdings Zeit, denn die Diskettenzugriffe werden auf Dauer nervtötend. Das Programm besticht durch die exzellente Grafik. Wenn man es jedoch eine Weile gespielt hat, flaut die Motivation schnell ab. Und wenn Sie vor der Küste von Afrika auf treibende Eisberge treffen (mir ist das beim Spielen wirklich passiert), sollten Sie dieses Naturwunder mit einem gelassenen Lächeln umschiffen. (al)

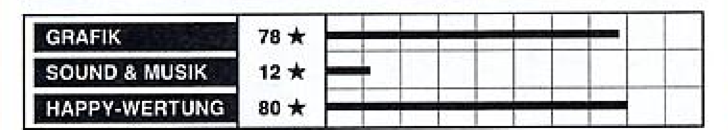
Happy-Empfehlung:
Grafisch schöne Wirtschafts-Simulation für 1 bis 4 Spieler. Liegt in einer komplett übersetzten Version vor.

Erste Hilfe:
Gute Übung für die Fahrschule: Oft ist es angebracht, rückwärts auszuparken.

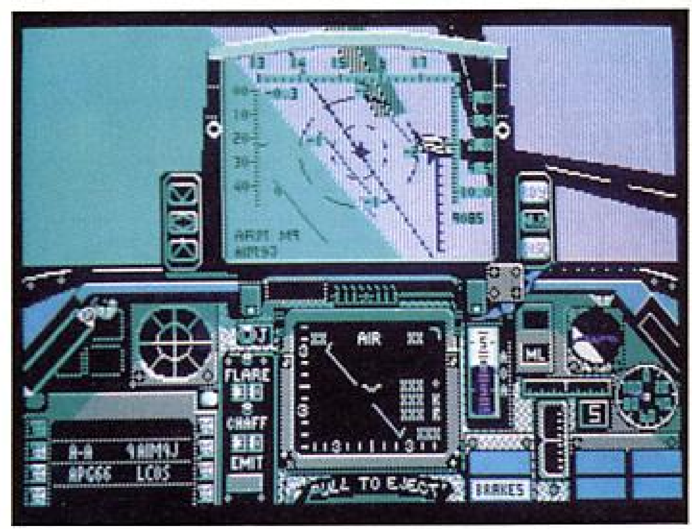
Vorsicht mit Schmuggelgut: Wenn Sie entdeckt werden und nicht zahlen wollen, wird Ihr Schiff auf Eis gelegt.

Falcon

MS-DOS (Macintosh)
79 Mark (Diskette)



GRAFIK	78 ★
SOUND & MUSIK	12 ★
HAPPY-WERTUNG	80 ★



Wenn jemand mit einem Piloten-Helm vor seinem PC sitzt, dann liegt das nicht an einer neuen, rasanten Textverarbeitung, sondern an »Falcon«, einer F-16-Kampfflug-Simulation für MS-DOS-Computer.

Wer einen ersten Probeflug mit dem Falcon unternimmt, wird schnell zum Handbuch greifen. Das Cockpit ist eine genaue Nachbildung eines echten Kampf-Jets und wimmelt daher nur so von Anzeigen und Instrumenten. Besonders komplex sind das »Head-Up-Display« und der Radar- und Computermonitor. Diese Instrumente zeigen manchmal bis zu einem Dutzend Informationen gleichzeitig.

Doch keine Angst; im Handbuch wird alles genau mit wenigen Worten und vielen Bildern erklärt. Uns lag nur ein englischsprachiges Handbuch vor, ein genauso ausführliches deutsches soll in Kürze folgen.

Langeweile kommt mit Falcon so schnell nicht auf: 15 recht unterschiedliche Missionen in fünf Schwierigkeitsgraden sorgen für monatelanges Spielvergnügen. Das Fluggelände ist dagegen recht klein und kann in wenigen Stunden komplett überflogen werden. Der Bereich der Missionen geht von heißen Luftschlachten mit Computer-Gegner über Bomben-Angriffe bis zur Verteidigung der eigenen Basis gegen eine feindliche Streitmacht. Man kann aber auch die Gegner ausschalten und Rundflüge mit akrobatischen Einlagen unternehmen.

Als besonderen Leckerbissen gibt es auch einen Zwei-Spieler-Modus. Hier werden zwei PCs über die RS232-Schnittstelle miteinander gekoppelt. Dann können zwei menschliche Piloten gegeneinander kämpfen. Die Computer-Gegner sind in diesem Modus ausgeschaltet.

Die 3D-Grafik war auf unserem 8-MHz-PC recht flott, kam aber nicht an »Chuck Yeager's AFT« heran.

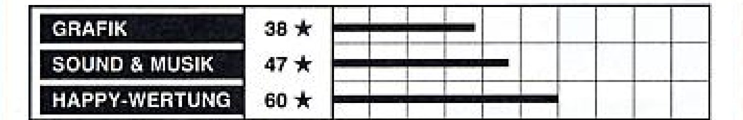
Der Sound ist, wie bei MS-DOS üblich, recht karg. Trotzdem bleibt Falcon eine Simulation der Spitzenklasse für verwöhnte Gemüter. (bs)

Happy-Empfehlung:
Sehr realistische und abwechslungsreiche Simulation eines Kampfjets. Nicht einfach zu bedienen, aber gutes Handbuch.

Erste Hilfe:
Bei keinem anderem Programm ist das Lesen der Anleitung so wichtig — hier macht es sogar Spaß! Besonders wichtig: Genaues Lernen der Instrumente.

Rockford

C 64 (Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)
15 Mark (Kassette), zirka 50 Mark (Diskette)



GRAFIK	38 ★
SOUND & MUSIK	47 ★
HAPPY-WERTUNG	60 ★



Am Anfang war »Boulder Dash«. Und die Spieler sahen, daß es gut war. Und sie sagten zu den Programmierern: »Gebt uns mehr.« Es erschienen Nachfolger, aber die Freaks wollten noch mehr und bekamen gar nicht genug davon. Die Programmierer erhörten die flehenden Bitten — und jetzt ist »Rockford« da.

Das Spielprinzip ist immer noch das gleiche: Man sammelt mit seinem Sprite Diamanten auf und sobald man genügend davon hat, öffnet sich eine Tür zum nächsten Level. Allerdings ist man nicht allein auf dem Bildschirm: jede Menge fallwütiger Felsbrocken warten darauf, der Spielfigur auf den Kopf zu plumpsen. Außerdem machen gefährliche Gegner der Figur das Leben schwer und die Zeit läuft unerbittlich ab.

Bei Rockford kann man zwischen fünf verschiedenen Welten wählen, die in einzelne Level unterteilt sind. Die Grafiken reichen vom Küchenchef- über Cowboy- bis zu Raumfahrer-Szenarien, die allerdings nicht sonderlich detailliert sind. Jede Welt hat ihre eigene Grafik und vor allem ihre eigenen Tücken. Erfreulicherweise muß das Spiel nicht nachladen: Alle Welten mit ihren Levels stehen im Speicher.

Rockford spielt sich auf dem C 64 leider nicht so gut wie das alte Boulder Dash. Die Steuerung reagiert manchmal etwas träge und bringt den unerfahrenen Spieler schnell zur Verzweiflung. Außerdem ist die Zeit bei manchen Levels äußerst knapp bemessen. Einige neue Extras bringen zwar Schwung ins Spiel, können aber den durchschnittlichen Charakter nicht aufwerten.

Netterweise findet man auf der Rückseite der Kassetten-Versionen je ein Bonus-Spiel. Beim C 64 gibt es »Back to Reality«, beim Atari XL das witzige »Crystal Raiders« als Zugabe. Die Versionen für die 8-Bit-Computer werden vorerst auf Kassette bei einem Billigspiel-Label erscheinen. (al)

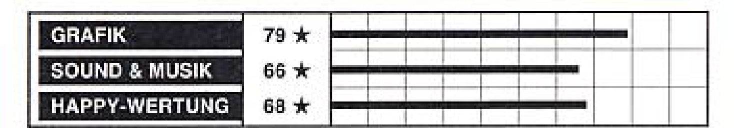
Happy-Empfehlung:
Netter Boulder-Dash-Verschnitt mit einigen neuen spielerischen Elementen.

Erste Hilfe:
Man benötigt nicht immer alle Schätze; deshalb lieber aufs Ziel zuspurten, wenn die Zeit drückt.

Wenn man zuwenig Steine hat, um den Level zu verlassen, sollte man sich nach einer Schlange umsehen.

Professional BMX Simulator

C 64
zirka 20 Mark (Kassette)



GRAFIK	79 ★	
SOUND & MUSIK	66 ★	
HAPPY-WERTUNG	68 ★	



Vor gut einem Jahr wurde das Billig-Spiel »BMX Simulator« veröffentlicht, das alleine in England mehr als 100000mal verkauft wurde. Zu so einen Super-Bestseller darf ein Nachfolger nicht fehlen. Er nennt sich »Professional BMX Simulator« und ist weder Fisch noch Fleisch: weder Billig- noch Vollpreis-Programm. Für gut 20 Mark erhält man zwei Kassetten, auf denen das Spiel gleich zweimal vertreten ist: als Standard- und als Experten-Version. Dazu gibt es insgesamt 24 Rennstrecken, die in Achter-Blöcken geladen werden, einen kleinen Aufkleber und ein Mini-Poster. Nur eines fehlt noch zum Glück: eine Disketten-Version. Zurück zum Spiel: Wie beim Vorgänger BMX Simulator muß man Rennstrecken, die alle von oben gezeigt werden, möglichst schnell zurücklegen. Schafft man die verlangte Zahl von Runden innerhalb eines Zeitlimits nicht, ist das Spiel beendet.

Beim Professional BMX Simulator gehen vier Fahrer gleichzeitig an den Start, von denen der Computer beliebig viele steuert. Trommelt man ein paar Freunde zusammen, können auch vier Spieler um die Wette fahren. Zwei von ihnen müssen dann mit der Tastatur steuern, was bei diesem Programm aber kein großer Nachteil ist.

Professional BMX Simulator ist ein spaßiges Spiel zu einem fairen Preis. Das mittlerweile sehr abgestandene Spielprinzip hat mich jedoch ein wenig enttäuscht. »Fahr-möglichst-schnell-im-Kreis«-Spiele gab es von »Super Sprint« bis »Grand Prix Simulator« wirklich schon zur Genüge.

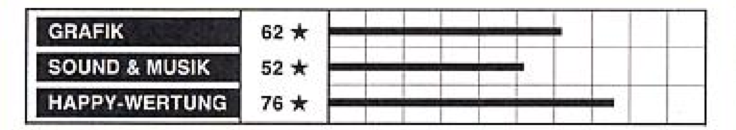
Wer noch ein Programm dieses Genres sucht, wird sich daran aber nicht stören. Ein BMX-Rennen zu viert ist ein Ereignis, das man sich auch nicht entgehen lassen sollte. (hl)

Happy-Empfehlung:
Rennspiel für bis zu vier Spieler (gleichzeitig). Man kann zwischen einer mittelschweren Standard-Version und einer Experten-Version wählen.

Erste Hilfe:
Jedes Rennen darf man sich noch einmal in einer Wiederholung ansehen. Hier kann man studieren, was man falsch gemacht hat.

Shadowgate

Atari ST (Amiga, Macintosh)
79 Mark (Diskette)



GRAFIK	62 ★	
SOUND & MUSIK	52 ★	
HAPPY-WERTUNG	76 ★	

Wie schön, daß man Adventures auch spielen kann, ohne Text-Wüsten einzutippen. Wer an Programmen dieses Genres verzweifelt, weil er an der Suche nach der richtigen Vokabel scheitert (»I don't understand«), hat zum Glück Alternativen: Statt zu tippen, klickt man bei »Shadowgate« einfach Wörter aus einer Menüleiste und Gegenstände in Bildern an. Ein Beispiel: Sie wollen mit einer Fackel einen Teppich verbrennen? Kein Problem: Erst die Fackel, dann das Wort »operate« und schließlich den Teppich anklicken — schon wird drauflosgeschmort. Shadowgate ist der Nachfolger zu »Deja Vu« und »Uninvited«, wo man bereits auf die gleiche komfortable Weise adventuren konnte. Ganz ohne Englisch-Kentnisse geht es aber nicht, da man die Texte, die auf dem Bildschirm erscheinen, verstehen muß.

Die Story ist im Fantasy/Horror-Bereich angesiedelt: Zaubermeister Lakmir (der Gute) hat etwas dagegen, daß Kollege Warlock Lord (der Böse) den finsteren Dämon Behemoth herbeizaubert. Da Lakmir schon im Rentenalter ist und sich nicht so recht traut, gegen die Höllenbrut in den Kampf zu ziehen, schickt er einen jungen Krieger in das Schloß des Warlock Lords. Diese Aufgabe übernimmt natürlich der wackere Spieler.

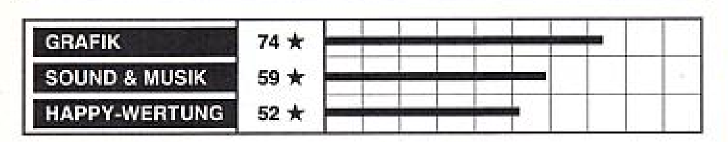
Shadowgate ist wie schon seine beiden Vorgänger ein besonderes Abenteuer-Vergnügen. Wer schwierigste Adventures in zwei Nächten löst, wird hier sicher ein wenig unterfordert sein. Gelegenheits-Adventure-Spielern bietet das Programm aber eine echte Herausforderung, passable Grafik, eine Handvoll digitalisierte Sound-Effekte und eine spannende Handlung. Witzige Untertöne dürfen da nicht fehlen: der Grusel-Schrei eines Unterdämons verursacht heftige Ohrenschmerzen und wenn man von einer Raum-Zeit-Dimensionsfalte ins Vakuum geschlürft wird, hat das Programm einen hämischen Kommentar parat.

Happy-Empfehlung:
Fantasy-Abenteuer mit guter Benutzerführung und humorvollen Untertönen. Gut für Einsteiger mit Englisch-Kenntnissen. Für Adventure-Cracks zu leicht.

Erste Hilfe:
— Kein Schlüssel zur Hand? Einfach den Schädel im ersten Bild öffnen.
— Die Mumie darf (und soll) man verbrennen.

North Star

Schneider CPC (Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





Wir schreiben das 25. Jahrhundert. Die Raumstation »North Star« schwebt seit Jahren in einer Umlaufbahn um die Erde. In ihr leben einige tausend Erdenbürger. Eines Tages reißt die Verbindung von der Erde zur North Star ab. Ein Späher wird zur Raumstation geschickt, um nach dem Rechten zu sehen. Kaum ist der gute Mann gelandet, stolpert er schon über den ersten Außerirdischen. Klarer Fall: Die North Star wurde Opfer einer der typischen, bei Computerspielen außerordentlich beliebten Invasionen fieser Fremdlinge. Nun schießt man sich tapfer durch die Levels, um die zentrale Schaltstelle der Raumstation zu erreichen und die Lebenserhaltungs-Systeme wieder anzuwerfen.

North Star ist ein Vertreter des Genres der horizontal scrollenden Action-Spiele. Ein Held alleine kämpft gegen verschiedene Gegner und muß jeden Level innerhalb eines Zeitlimits absolvieren. Zu Beginn ist der wackere Sternenkämpfer mit einem Roboter-Arm ausgestattet, der auf Feuerknopfdruck hin ausgefahren wird und den Angreifern einen ordentlichen Nasenstüber versetzt. Beim Herumwandern stößt man auf Kapseln, die ihren wertvollen Inhalt freigeben, wenn sie beschossen werden. Ein Bonus-Symbol steigt dann aus der aufgeschossenen Kapsel empor, das entweder mehr Zeit, mehr Punkte oder eine Extra-Waffe bringt.

Durch sonderliche Originalität fällt North Star leider nicht auf. Das Spielprinzip kennt man schon von »Rygar«, »Trantor« & Co. Ein Kompliment aber für die technische Klasse der CPC-Version. Die Grafik ist recht klobig, aber dafür bunt und schnell. Scrolling und Musik sind für Schneider-Verhältnisse sehr anständig ausgefallen.

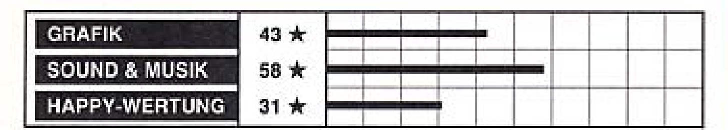
Leider kann man sein Sprite während eines Sprungs nicht steuern; der tödliche Hüpfer in den nächsten Gegner ist mitunter unvermeidbar. Ein wenig Glück kann bei der nicht allzu einfachen Raumstation-Rettung deshalb nicht schaden. (hl)

Happy-Empfehlung:
Technisch solides Action-Spiel mit Extras. Wegen der etwas biestigen Steuerung nur fortgeschrittenen Spielern zu empfehlen.

Erste Hilfe:
Wenn eine Horde von Gegnern auf einen zukommt, sollte man auch mal zurücklaufen. So kann man noch Extras erhaschen, an denen man zunächst vorbeigetrabt war.

King of Chicago

Amiga (Atari ST, C 64, Mac, MS-DOS)
zirka 80 Mark (Diskette)





Ganoven, Schießereien, Bandenkriege und Intrigen: nein, hier wird nicht der Alltag in der Happy-Redaktion beschrieben. Dieses muntere Treiben gehört vielmehr zu »King of Chicago«, dem jüngsten Streich des Cinemaware-Programmierteams.

Im Jahre 1931 gerät Chicagos Unterwelt in Aufruhr. Al Capone, der legendäre Ober-Ganove, wandert in den Knast. Wer wird sein Nachfolger als König von Chicago, der durch seine kriminellen Geschäfte die Stadt beherrscht? Mit etwas Geschick und ohne Skrupel könnten Sie es sein, denn in der Rolle des aufstrebenden Talent-Schurken Pinky Callahan (ein putziger Name) haben Sie die Chance, nach der Macht zu greifen. King of Chicago ist über weite Strecken ein einfaches Adventure: Der Spieler bestimmt Pinkys Schicksal, indem er eine von drei zur Auswahl stehenden Entscheidungen trifft. Außerdem ist ein wenig kaufmännisches Fingerspitzengefühl gefragt, denn einmal im Monat kann man die Ein- und Ausgaben seines Unterwelt-Imperiums neu regeln. Ein Beispiel aus dem Ganoven-Alltag: Wenn man der feschen Gangster-Maus den Laufpaß gibt, spart man zwar ein paar tausend Dollar im Monat... doch das Mädel könnte sich dann der Rache wegen mit dem schärfsten Rivalen zusammentun. Ein klein wenig Action kommt bei Schießereien und gut gezielten Handgranaten-Würfen auch ins Spiel.

Aus der guten Spielidee wurde leider nur wenig gemacht. Da man bald alle Entscheidungswege durchprobiert hat, beginnt früher oder später das große Gähnen. Die Grafik reißt zudem keine Bäume aus; Licht und Schatten wechseln sich hier ab. Musik und Sound-Effekte sind für Amiga-Verhältnisse allenfalls Standard.

Das größte Manko ist eindeutig das Spielprinzip: Mehr als drei, vier Stunden kurzweilige Unterhaltung sind bei King of Chicago nicht zu erwarten, weil sich dann die meisten Szenen wiederholen. (hl)

Happy-Empfehlung:
Einfaches Abenteuer/Strategie-Spiel, das schnell langweilig wird. Englischkenntnisse erforderlich. Die Amiga-Version spielt sich ohne zweites Laufwerk und Speicherweiterung sehr zäh; es wird dauernd nachgeladen.

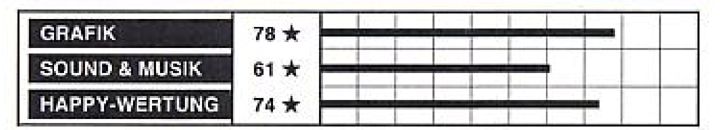
Erste Hilfe:
Mit Ben und Bull sollte man sich verbünden, den Old Man unauffällig beseitigen.

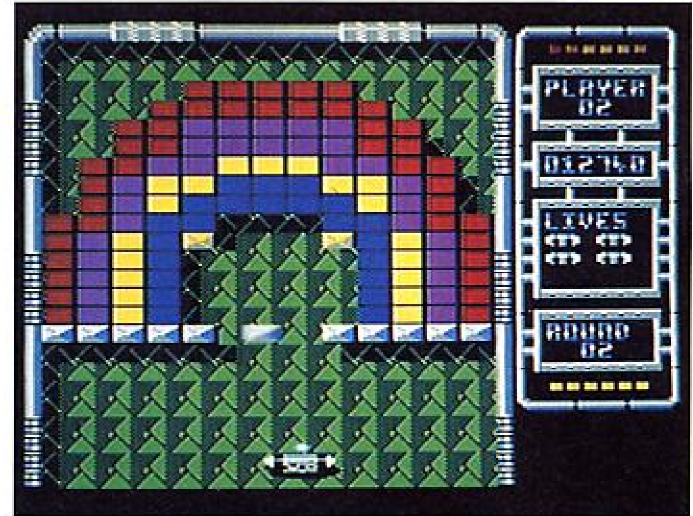

DOWN AT THE TROLLS!
Oh Oheim, mein Meister und Freund, wie oft hast du mir von diesem Ort erzählt, geheimnisvoll und böse. Jetzt steige ich hinab, um zurückzuholen, was meinem Volk gestohlen. Den Schatz der Elfen, verschleppt und zerstreut, tief unten bei den Trollen.
Führe Deinen Elfen durch bis zu 200 Trollgrotten, erbaue mit dem Construction Kit eigene Höhlen. Genieß dieses einmalige ACTION-ROLLENSPIEL mit trickfilmähnlicher Bewegung. Bis zu acht Elfen können gleichzeitig auf COMMODORE 64, ATARI ST und AMIGA teilnehmen.
Vertrieb: RUSHWARE
Mitvertrieb: MICROHANDLER
RUSHWARE
Rainbow Arts



Arkanoid II

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)





Nach all den »Arkanoid/Breakout«-Verschnitten, die uns viele Softwarehäuser im letzten Jahr bescherten, gibt es nun auch einen offiziellen Arkanoid-Nachfolger. »Arkanoid II — Revenge of Doh« wartet mit 64 Levels und einigen neuen Extras auf.

Die Aufgabenstellung ist die gleiche geblieben: Mit Hilfe eines Schlägers und des dazugehörigen Balls ist eine Mauer aus Steinen abzutragen. Ab und zu löst sich eine Tonne von einem getroffenen Stein und schwebt langsam nach unten. Wird sie mit dem Schläger aufgefangen, beschert sie dem Spieler ein feines Extra, das ihm die Arbeit erleichtert — oder, wie gemein, sogar erschwert.

Alle hilfreichen Extras, die Arkanoid zu bieten hatte, findet man auch beim Nachfolger. Neu sind zum Beispiel der Ball-Vervielfacher und der Schläger-Verdoppler. Wird die entsprechende Tonne aufgefangen, tummeln sich an die zehn Bälle auf dem Spielfeld oder ein zweiter Schläger erscheint. Besonders gemein sind die Steine, die sich von links nach rechts bewegen, sobald sie getroffen wurden.

Im Gegensatz zum Vorgänger kann man einen Level nicht nur durch das Loch rechts unten verlassen, sondern es öffnet sich auch links unten ein Spalt. Jeder Ausgang steht für ein anderes Bild. Sie haben also bei jedem Level die Wahl zwischen zwei verschiedenen Bildern.

Arkanoid II — Revenge of Doh spielt sich recht flott. Zu Beginn ist es etwas einfacher als sein Vorgänger, da der Ball nicht schon nach kurzer Zeit schneller wird. Verstreichen allerdings ein paar Minuten, beschleunigt er so stark, daß man ohne das Extra, das den Ball verlangsamt, so gut wie keine Chance hat.

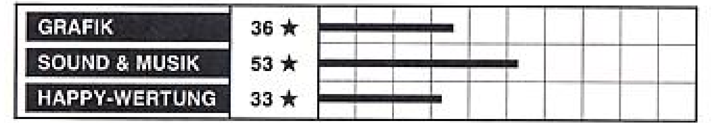
Für Arkanoid II sprechen elf verschiedene Extras und 64 Level. Dagegen sind die einzelnen Bilder bei Arkanoid I ideenreicher gestaltet. Wer noch keinen Breakout-Clone hat, der sollte sich an den zweiten Teil halten. Die Fans werden allemal begeistert sein. (mg)

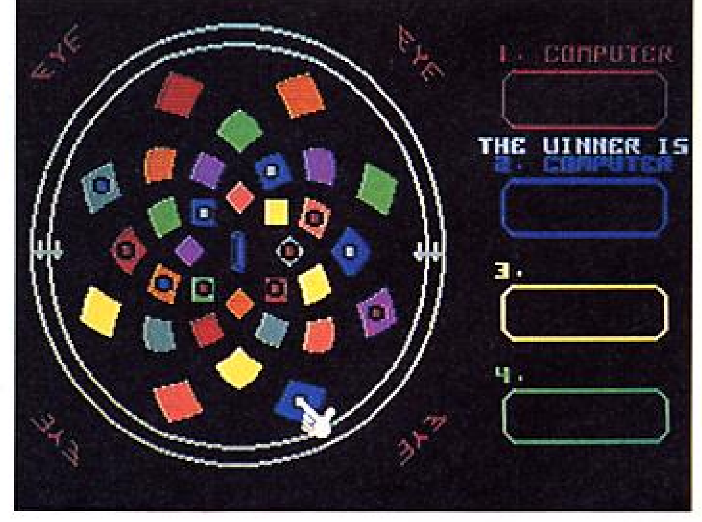
Happy-Empfehlung:
Offizieller »Arkanoid«-Nachfolger mit 64 Levels und einigen neuen, allerdings zum Teil wenig spektakulären Extras. Sowohl für Breakout-Neulinge als auch für Fans dieser Spielart interessant.

Erste Hilfe:
— Vorsicht vor der schwarzen Tonne: bei Berührung wird der Schläger kleiner.

Eye

C 64 (Atari ST, Schneider CPC)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette)





Das Märchen vom Tellerwäscher, der zum Millionär aufsteigt, wird in England gerade mehrfach umgeschrieben. Nicht Tellerwaschen, sondern Spiele erfinden ist der Job mit den grenzenlosen Aufstiegschancen. 1986 hatte ein unbekannter Brite mit »September« einen riesigen Brettspiel-Erfolg, 1987 machte ein dreiköpfiges Team mit »Eye« von sich reden. Englische Spiele-Kritiker lobten »Eye« in höchsten Tönen, es wurde der Weihnachts-Hit '87 in England und natürlich gibt es jetzt bereits eine Computer-Version dieses Brettspiels.

Die C 64-Version von Eye hält sich eng an die Regeln der Original-Vorlage. Zwei bis vier Spieler versuchen, ihre Steine auf die Felder zu setzen, die die gleiche Farbe wie die Spielsteine haben. Auf gut deutsch: Der blaue Spieler will die blauen Felder besetzen, der rote die roten, usw. Der Haken an der Sache: Die Felder sind auf zwei drehbaren Spiralen angeordnet und jede Bewegung an einer der Spiralen setzt die Farben auf dem Spielfeld total um. Die Spieler können während eines Zuges entweder Steine bewegen oder an den Spiralen drehen.

Auf dem Brettspiel ist es faszinierend anzusehen, wie sich die Farben umwandeln und sich die gesamte Spiel-Situation ändert. Beim Computerspiel wird der Bildschirm kurz schwarz; wenn das Bild wieder erscheint, sind die Farben ausgewechselt.

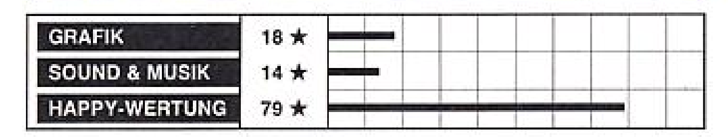
Eye als Computerspiel macht nur dann einen Sinn, wenn es einen guten Computer-Gegner gibt, gegen den man spielen kann. Zwar kann jeder der vier Spieler entweder Mensch oder Computer sein, aber die Computergegner spielen recht tölpelhaft. Sie fallen auf die einfachsten Tricks rein und verhindern niemals, daß ein anderer Spieler gewinnt, selbst wenn sie die ganz offensichtliche Möglichkeit haben. Einziger Trost: Die Bedenkzeit des Computers liegt oft unter einer Sekunde. Als Spiel mit würdigen menschlichen Gegnern macht Eye auf dem echten Spielbrett mehr Spaß als auf dem Computer-Bildschirm. (bs)

Happy-Empfehlung:
Umsetzung eines Denk-Brettspiels. Bis zu vier Spieler, schwacher Computer-Gegner.

Erste Hilfe:
Spielt man alleine gegen den Computer, immer mindestens einen Stein auf der Farbe des Computers haben und dann in Ruhe die anderen Steine auf den eigenen Farben plazieren.

Lords of Conquest

C 64 (Apple II, MS-DOS)
49 bis 69 Mark (Diskette)





Welt erobern leichtgemacht: »Lords of Conquest« ist ein Computer-Gesellschaftsspiel, das sich an Brettspiele wie »Risiko« und »Diplomacy« anlehnt.

Zwei bis vier Spieler versuchen, die Welt zu erobern. Dieses Ziel gilt als erreicht, wenn alle Gegner eliminiert worden sind (schwer bis fast unmöglich) oder wenn man drei Großstädte aufbauen und ein Jahr lang verteidigen konnte.

Zu Beginn des Spiels präsentiert der Computer eine Weltkarte, aufgeteilt in über 20 Territorien. In der ersten Spielphase teilen sich die Spieler diese Territorien untereinander auf und versuchen dabei, möglichst viele Gebiete mit Rohstoffen zu ergattern, denn nur mit Rohstoffen kann man Weltmacht erlangen.

Danach wird der Spielverlauf in jährliche Phasen eingeteilt. Innerhalb eines Spiel-Jahres kommt jeder Spieler einmal an die Reihe und kann neue Waffen produzieren, Städte bauen, mit anderen Spielern handeln, seine Armeen bewegen und zu guter Letzt die Territorien der anderen Spieler angreifen.

Der Computer macht sich bei Lords of Conquest gleich auf zwei Arten nützlich. Zum einen verwaltet er fehlerlos den Reichtum und die Armeen der Spieler, ohne daß man selber viel rechnen muß. Zum anderen gibt er einen ganz brauchbaren Computergegner ab. Allerdings ist es nur möglich, alleine gegen einen einzigen Computer-Gegner anzutreten, was bei weitem nicht so viel Spaß wie ein Spiel mit Freunden macht.

Der Nachteil gegenüber einem Brettspiel ist die Blockgrafik-Darstellung auf dem Bildschirm, die ein schönes Brett mit Steinen nicht ersetzen kann.

Wem das Erobern der Welt zu langweilig wird, kann zusätzlich aus 19 anderen Spielfeldern wählen oder sich in einem Editor das eigene Wunsch-Spielfeld basteln. Lords of Conquest ist ein gutes Computer-Spiel für jeden, der Spiele im Stil von »Risiko« mag oder auch sonst auf komplexe Gesellschaftsspiele steht. (bs)

Happy-Empfehlung:
An »Risiko« angelehntes Computer-Gesellschaftsspiel. Bis zu vier Spieler, guter Computer-Gegner.

Erste Hilfe:
Rohstoffe sind das Allerwichtigste. Außerdem sollte man die eigenen Territorien als kompakten Block anordnen. Einzeln verstreute Territorien können zu einfach angegriffen werden.

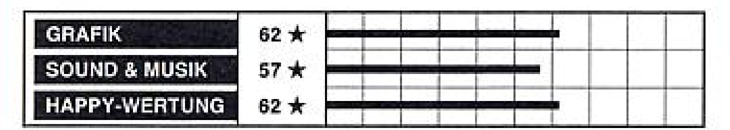


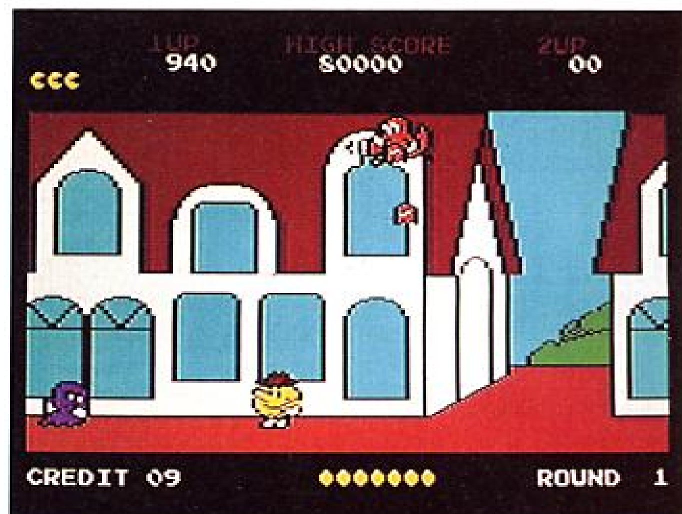
Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin <u>keine</u> Briefmarken angenommen

Pac-Land

C 64 (Amiga, Atari ST, Schneider CPC, Spectrum, MSX)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





Die wohl erfolgreichste Computerspiel-Figur aller Zeiten kehrt zurück: »Pac-Man« ist wieder da. Wer nun ein neues Labyrinth-Spiel mit vielen Pillen erwartet, der irrt. Zwar muß sich Pac-Man auch diesmal mit seinen Erzfeinden, den Gespenstern herumschlagen, doch das Spielprinzip bei »Pac-Land« ist ganz anders.

Auf dem horizontal scrollenden Spielfeld hat Pac-Man einige gefährliche Situationen zu überstehen. Diesmal greifen die aus früheren Pac-Man-Abenteuern bekannten Gespenster sogar mit Flugzeugen und Autos an. Der Held des Spiels muß versuchen, ohne Feind-Berührung das Ziel zu erreichen. Entweder hüpft er über Hindernisse hinweg, oder er legt einen Zahn zu und entwischt so (hoffentlich) den Gespenstern. Zurücklaufen ist auch erlaubt.

Ab und zu taucht eine Energiepille auf, die Pac-Man aufsammeln sollte. Nun kann er seinerseits für kurze Zeit Jagd auf die Gespenster machen. Das Obst am Wegrand schmeckt nicht nur gut, sondern sorgt auch für Bonuspunkte. Neben den Bettlaken-Typen finden sich in beinahe jedem Level andere Hindernisse wie bewegliche Plattformen oder Sprungbretter.

Die C 64-Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten kommt dem Original ziemlich nahe. Leider ist das Vorbild nicht besonders beeindruckend. Pac-Land erinnert etwas an »Wonderboy«, das schon seit längerer Zeit erhältlich ist. Obwohl die Programmierer mit viel Liebe zum Detail gearbeitet haben (die Animation der Gespenster ist sehr witzig), kann Pac-Land nicht vollends überzeugen. Es ist nur ein durchschnittliches Geschicklichkeits-Spiel, das wohl eher den jüngeren Computer-Freaks gefallen dürfte.

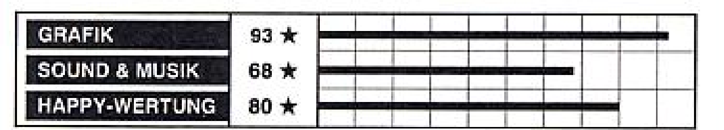
Auf der anderen Seite ist Pac-Land recht abwechslungsreich und nicht gerade einfach, so daß es einige Zeit dauern wird, bis Pac-Man seine Familie in Pac Town, dem Ziel der Reise, wiedersieht. (mg)

Happy-Empfehlung:
Pac-Land hat keine spielerischen Ähnlichkeiten zu allen anderen Pac-Man-Spielen. Es ist ein mittelprächtiger Geschicklichkeits-Test, der wohl eher jüngere Spieler anspricht.

Erste Hilfe:
Wenn man in der ersten Runde auf die Hydranten springt, erscheinen in den Fenstern leckere Früchte

IO

C 64
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)





Einige von Euch werden bei den Worten Scrolling, Extrawaffen und »Nemesis«-Verschnitt ziemlich verstört aufhorchen. »Was kann ein neues Ballerspiel bei dieser Masse an Konkurrenz-Produkten noch Besonderes bieten?«, fragt Ihr Euch wahrscheinlich. Die Antwort darauf gibt »IO«.

Dieses horizontal scrollende Action-Spektakel verblüfft mit seiner technischen und grafischen Brillanz. Einige Angriffsformationen kennt man bis jetzt nur aus den Spielhallen. Bestes Beispiel ist der aus »R-Type« bekannte lila Riesenwurm im ersten Level. Meistens tummeln sich weit mehr als zehn Sprites auf dem Bildschirm, ohne daß sie flimmern. Das Spielfeld scrollt fließend und die Objekte sind allesamt toll animiert (sogar die feindlichen Schüsse pulsieren). Am Ende eines Levels wartet noch ein Koloß von Raumschiff, das aus allen Rohren schießt. Stück für Stück muß man es mit gezielten Lasersalven zerstören.

Leider hat der Einfallsreichtum der Programmierer bei den Extrawaffen halt gemacht. Nur die Standard-Extras wie höhere Schußfrequenz, bis zu zwei Beiboote und »Smart-Bombs« werden geboten. Zudem ist es unverständlich, warum man sich auf nur vier Levels, die komplett im Speicher stehen, beschränkt hat. Die Nachladezeiten hätte wohl jeder gerne in Kauf genommen, wenn ihm dafür vier weitere Spielstufen geboten würden.

Dieser Action-Knaller beweist eindrucksvoll, was man mit dem guten alten C 64 noch so alles machen kann. Die Grafik von IO sprengt alle Dimensionen. Der Grafik-Künstler hat so geschickt mit Farb-Schattierungen gearbeitet, daß man meint, der C 64 hätte die Farbenpracht eines Amigas.

Darüber hinaus spielt sich IO hervorragend. Es ist zwar schon im ersten Level äußerst schwierig (vom zweiten wollen wir lieber erst gar nicht reden), doch jede Situation kann man mit blitzschnellen Reflexen und waghalsigen Flugmanövern überstehen. (mg)

Happy-Empfehlung:
Grafisch atemberaubendes Ballerspiel im »Nemesis«-Stil. Äußerst schwierig, aber gut spielbar.

Erste Hilfe:
— Die Extrakapseln nur im Notfall als »Smart-Bombs« einsetzen. Lieber in Zusatzwaffen umwandeln und diese einsammeln.
— Die zweite Schlange mit einer Smart-Bomb vernichten.

Wizball hat's geschafft

Ihr habt entschieden: Das beliebteste Computerspiel des Jahres 1987 steht fest.



Gratulation an Ocean und die Programmierer von Sensible Software: »Wizball« ist Euer Computerspiel des Jahres '87

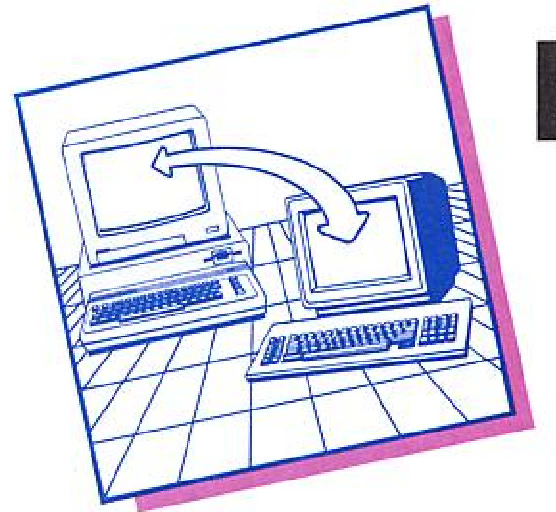
Zum vierten Mal wählten unsere Leser das Computerspiel des Jahres. In den Jahren 1984 bis 1986 stellte Epyx jeweils den Siegertitel, doch 1987 holte sich Ocean erstmals die begehrte Trophäe: »Wizball« gewann vor »California Games« und »Gunship«.

Hier ist eine Liste mit den 15 Spielen, die von Euch am meisten Stimmen erhielten. In Klammern haben wir angegeben, wieviel Prozent von allen Karten auf jedes einzelne Programm entfielen.

Unter allen, die sich an der Wahl beteiligten, wurden zehn Gewinner gezogen. Jeder der folgenden Leser bekommt in den nächsten Tagen das Computerspiel zugeschickt, das er sich auf seiner Teilnahmekarte wünschte. Herzlichen Glückwunsch! (hl)

D. Becke, Rheine
Heiko Hertrich, Naila 3
Michael Kirchhoff, Bielefeld 15
Stefan Kubli, CH-Rutschwil
Peter Park, Eppingen
Oliver Schmitz, Gielnhaar
Oliver Sehr, Flörsheim 3
Uwe Teutsch, Nürnberg 50
Christian Welsch, Erfweiler-Ehlingen
Thomas Wolk, Lampertheim

1. **Wizball** Ocean (15,6 %)
2. **California Games** Epyx/U.S. Gold (13,0 %)
3. **Gunship** Microprose (9,5 %)
4. **Maniac Mansion** Lucasfilm/Activision (8,8 %)
5. **Pirates** Microprose (7,6 %)
6. **The Guild of Thieves** Rainbird (7,4 %)
7. **The Bard's Tale II** Electronic Arts (4,4 %)
8. **Superstar Ice Hockey** Mindscape (3,7 %)
9. **Defender of the Crown** Cinemaware/Mindscape (3,2 %)
10. **The last Ninja** System 3 (2,4 %)
11. **Arkanoid** Ocean (2,2 %)
12. **The Sentinel** Firebird (1,9 %)
13. **World Games** Epyx/U.S. Gold (1,7 %)
14. **World Class Leader Board** Access/U.S. Gold (1,4 %)
15. **They stole a Million** Ariolasoft (1,1 %)



Kurz und bündig

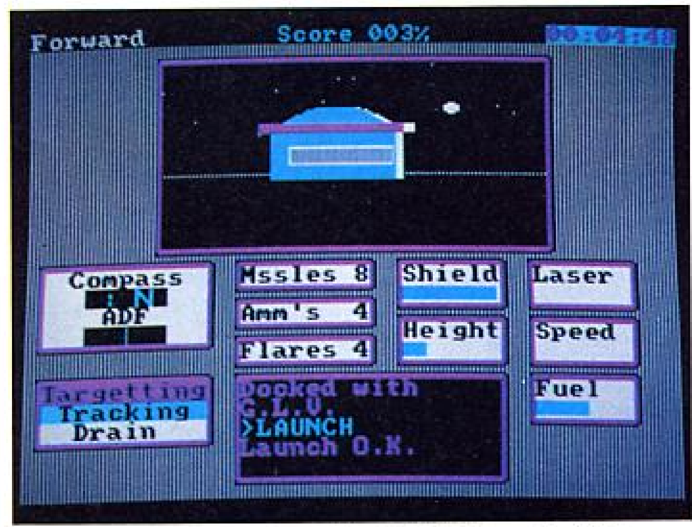
Auch diesen Monat stellen wir aktuelle Umsetzungen von Computerspielen vor, die wir schon auf anderen Computern besprochen haben. Diesen Monat im Test:

Academy und Frank Bruno's Boxing für MS-DOS, Great Gianna Sisters, Star Wars und Kikstart II für Amiga, Gunship, Tau Ceti, Slap Fight und Deflektor für Atari ST, Impact, Ikari Warriors und Black Lamp für C 64, Bubble Bobble und California Games für Schneider CPC.

MS-DOS

Waren bis vor kurzem nur amerikanische Programmierer an MS-DOS-Versionen ihrer Spiele interessiert, kommen nun auch die Briten auf den PC-Geschmack. So erschienen diesen Monat gleich zwei gute MS-DOS-Spiele aus England. Als erstes wäre *Academy* zu nennen, ein Weltraum-Action-Spiel, das auch einen guten Schuß Strategie enthält. In zwanzig verschiedenen Missionen nehmen Sie an einem Lehrgang der Weltraumpiloten-Akademie teil, um sich zum Helden der Galaxis ausbilden zu lassen. Academy ist nicht sehr einfach, macht aber dank seiner Abwechslung für lange Zeit Spaß. Die PC-Version hat schnelle 3D-Grafik, aber sehr schwache Sound-Effekte und kann mit Tastatur oder analogen Joysticks gespielt werden.

Wer nicht in den Weltraum will, kann mit beiden Beinen auf dem Boden eines Boxrings stehenbleiben. ***Frank Bruno's Boxing*** ist auf 8-Bit-Computern ein recht alter Titel und wurde jetzt für MS-DOS-PCs umgesetzt. Allerdings reißt das Spiel niemanden so recht vom Hocker. Ihr Boxer kann nur vier verschiedene Schläge (nach oben, unten, links und rechts) ausführen und Deckung beziehen. Außerdem ist die Grafik der Boxer sehr klobig. Insgesamt ein noch befriedigendes Spiel für PCs, das man sich vor dem Kauf aber unbedingt ansehen sollte.



Ihr Traum ist wahr geworden: Sie sind Kadett an der Weltraum-Akademie für Raumschiff-Piloten (»Academy«, MS-DOS)

Amiga

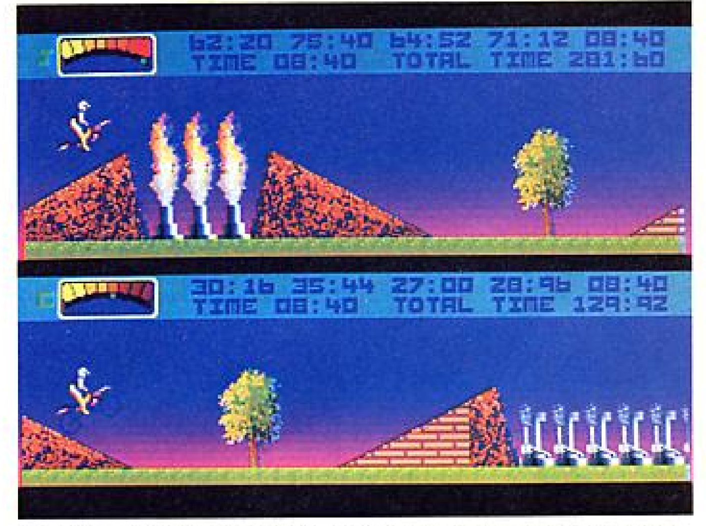
Mit den Worten: »Endlich mal ein wirklich gutes Amiga-Geschicklichkeits-Spiel« wurde die Umsetzung von *Great Gianna Sisters* in der Redaktion gelobt. Flotte Musik mit guten Effekten, schönes Scrolling, detailreiches Spielprinzip mit vielen unterschiedlichen Levels und eine High-Score-Liste auf Diskette haben uns beeindruckt. Gut, aber nicht außergewöhnlich, ist die Grafik, die sich ziemlich genau an das C 64-Original hält. Great Gianna Sisters gehört eigentlich in jede gutsortierte Amiga-Spielesammlung.

Die »Macht« hat wieder zugeschlagen und dafür gesorgt, daß es eine Amiga-Version von ***Star Wars*** gibt. Grafisch und spielerisch ist sie völlig identisch mit der ST-Version. Unterschiede gibt es nur beim Sound: Die Effekte sind wesentlich besser als beim ST, die Musik viel schlechter.

Wer ein Fan von Billigspielen ist, darf sich auf ***Kikstart II*** freuen. Hier handelt es sich nicht etwa um ein neues Betriebssystem, sondern um ein unkompliziertes Motorrad-Rennen für ein oder zwei Spieler. Bunte Grafik und ein paar nette Melodien sowie ein Editor für eigene Cross-Strecken machen Kikstart II zu einem kurzweiligen Spiel-Vergnügen, das mit zirka 30 Mark zudem recht preiswert ist.

Atari ST

Ein breitgefächertes Spektrum von Umsetzungen erwartet die ST-Besitzer. Wer beispielsweise auf komplexe Simulationen steht, wird sich für ***Gunship*** interessieren. Die Kampf-Hubschrauber-Simulation wurde auf dem ST grafisch noch mal aufgemöbelt. Insbesondere die 3D-Grafik ist wesentlich schneller geworden, als bei der C 64-Version. Die ST-Version nutzt die Fähigkeiten des Computers konsequent aus und kann deswegen uneingeschränkt empfohlen



Feuer ist nicht das einzige Hindernis bei diesem harten Moto-Cross-Rennen für zwei Spieler (»Kikstart II«, Amiga)



Start frei für Ihren Raumgleiter — der Planet Tau Ceti wartet sehnlichst auf den Retter (»Tau Ceti«, Atari ST)

werden. Einziger Haken: Das umfangreiche (und wichtige) Handbuch gibt es nur in Englisch.

Ebenfalls recht kriegerisch geht es bei *Tau Ceti* zu, einem Science-fiction-Action-Spiel.

Hier müssen Sie das Sicherheitssystem eines Planeten ausschalten, das Amok läuft und sämtliche Kolonisten umgebracht hat. Technisch ist Tau Ceti wesentlich besser gelungen als die ST-Version von »Academy«, die Grafik nutzt die volle Auflösung des ST aus. Dafür gibt es spielerisch nicht soviel Abwechslung und nur schwachen Sound.

Action pur gibt es bei *Slap Fight*. Das scrollende Schießspiel mit Extra-Waffen macht auf dem ST eine gute Figur. Die Grafik ist für diesen Computer durchschnittlich, spielerisch ist es etwas schwerer als die C 64-Version, da die Schüsse der Gegner schneller geworden sind. Slap Fight ist auf dem ST eines der besseren Spiele seines Genres, obwohl Grafik und Musik nur durchschnittlich sind.

Wer mehr auf ein abstraktes Denkspiel aus ist, wird viel Spaß mit *Deflektor* haben. Bei diesem Spiel muß ein Laserstrahl über rotierende Spiegel in ein Ziel gesteuert werden. Die ST-Version sieht nicht sonderlich bunt aus, benutzt aber viele feine Farb-Abstufungen, um eine höhere Auflösung vorzutäuschen. Leider kann das Spiel nicht mit der Maus gesteuert werden, obwohl das ideal wäre. Davon abgesehen ist das Spiel sehr gut auf den ST umgesetzt worden.

C 64

Es hört nicht auf, das Breakout-Fieber. Nach »Arkanoid II« (Test in dieser Ausgabe) gibt es nun auch eine C 64-Version von *Impact*. Auf dieses Spiel können aber auch Breakout-Fans leichten Herzens verzichten, denn es bietet gegenüber den vielen anderen Arkanoid-Clones kaum Vorteile. Technisch ist es auf dem C 64 enttäuschend, denn die Grafik zeigt nur einige einfallslose Blöcke und es gibt keinerlei Musik und nur mäßige Sound-Effekte.



Dschungel-Krieg mit Panzern, Bunkern und einer Menge Soldaten — nichts für friedliebende Naturen (»Ikari Warriors«, C 64)

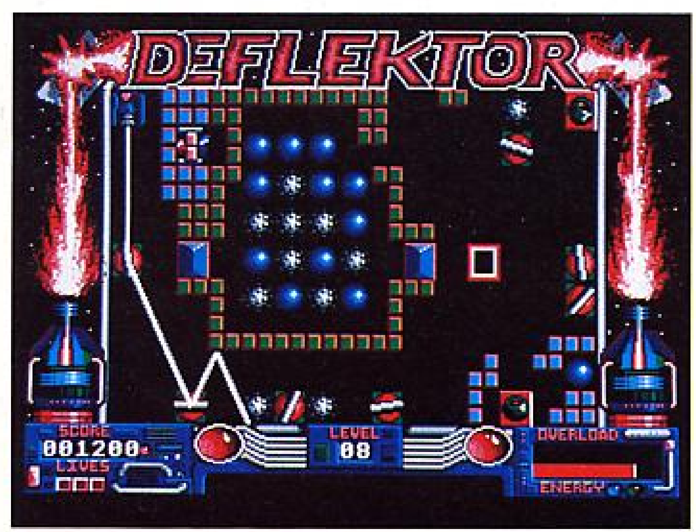
Fast zwei Jahre wurde gewartet, dann ließ man schon alle Hoffnung fahren und auf einmal ist es doch da. Die Rede ist von der C 64-Version von *Ikari Warriors*, einem wüsten Schieß- und Metzelspiel für ein oder zwei Spieler gleichzeitig. Die Umsetzung ist technisch sehr gut geworden: Dutzende von Sprites tummeln sich auf dem Schirm ohne zu flackern. Dank dieser vielen Gegner ist das Spiel sehr schwer, aber nicht unlösbar.

Schneider CPC

Nach langer Wartezeit ist endlich auch die CPC-Version von *Bubble Bobble* erschienen, die leider die bisher schlechteste Umsetzung dieses Automaten ist. Die vielen Farben des CPC werden kaum genutzt und die witzige Musik ist bei der Umsetzung total verlorengegangen. Zu guter Letzt kann man nur im Zwei-Spieler-Modus einen Joystick benutzen, nicht aber, wenn man alleine spielt.



Werden Sie es schaffen, sich dem ständigen Beschuß durch Außerirdische zu entziehen? (»Slap Fight«, Atari ST)



Wer den Laserstrahl durch das Spiegel-Labyrinth steuern kann, hat schon fast das Ziel erreicht (»Deflektor«, Atari ST)



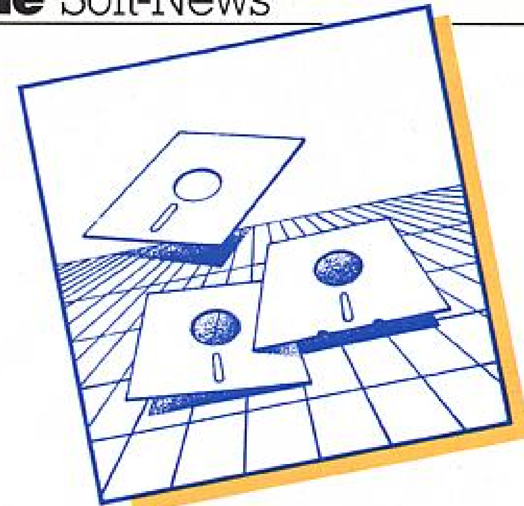
Monster, Drachen, Teufel, die geheimnisvolle schwarze Lampe und der Held: ein Hofnarr! (»Black Lamp«, C 64)

Wer sich an der Handlung nicht stört, erhält ein technisch erstklassiges Action-Spiel.

Eine technisch beinahe unmögliche Umsetzung wurde mit der C 64-Version von *Black Lamp* angepackt. So ist denn auch die Grafik auf dem C 64 wesentlich schlechter als auf dem ST. Die Musik erreicht gehobenen C 64-Standard. Spielerisch hat sich nicht viel geändert, auch die Steuerung ist noch so mäßig wie bei der ST-Version.

Völlig danebengegangen ist aber die Umsetzung von *California Games*. Viele Elemente des C 64-Originals sind bei der Umsetzung einfach nicht übernommen worden, die einzelnen Disziplinen wurden bestenfalls lieblos umgesetzt. Die Grafik entspricht keineswegs den Fähigkeiten des Schneider CPCs. Zusätzlich scheinen sich noch einige kleine Fehler ins Programm verkrochen zu haben. Ein echtes »Finger Weg«-Spiel also. (bs)


WARE
Aktuell
CHUCK YEAGER'S
Advanced Flight Trainer
RONIC ARTS
k.
Simu-
lations-
Spiel
The Great
GIANA SISTERS
C64 Kass./Disk.
Amiga · Atari ST
Action-
Abenteuer-
Spiel
THE BARD'S TALE. II
THE DESTINY KNIGHT
C64 Disk.
Kass.: in Kürze
Action
Adven-
ture
DEMON STALKERS
ass./Disk.
Arcade
Action
Spiel
VOLLEYBALL
SIMULATOR
C64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
Simu-
lations-
Spiel
TIP
des
Monats
VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden. (Spectrum/MSX-Versionen nur mit englischer Anleitung.)
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): □ C64 □ C16/116/Plus 4
□ Schneider CPC □ Atari XL/XE □ MSX □ Spectrum
□ Atari ST □ Amiga □ IBM □ Apple
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2

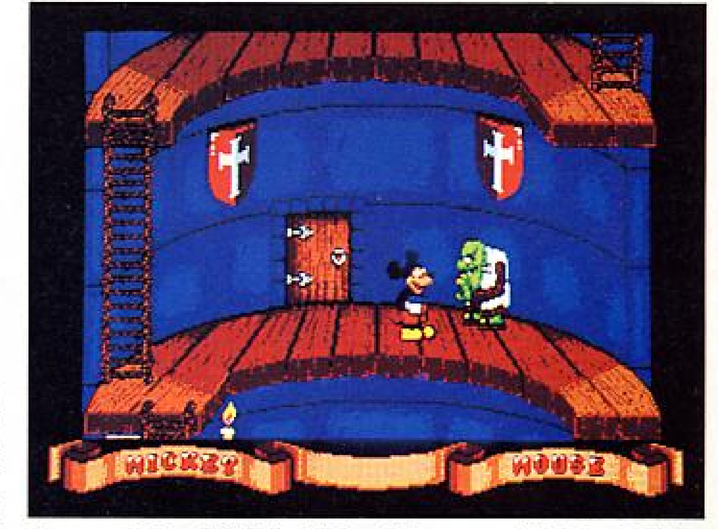


Jetzt ist's raus: Mickey Mouse!

Gremlin hat für die nächsten Monate einige interessante Spiele angekündigt. Darunter befindet sich mit »Mickey Mouse« eine Software-Umsetzung der erfolgreichsten Comic-Figur aller Zeiten. Das Programm wird eine muntere Mischung aus Kletter-Geschicklichkeits- und Action-Spiel sein. Wir durften eine Demo-Version auf dem Atari ST anspielen, die allerdings noch lange nicht fertig war. Die Grafik sieht jetzt schon hervorragend aus. Neben farbenfrohen, gut animierten Sprites gab es auch sauberes Scrolling zu sehen. Umsetzungen für C 64, Schneider CPC und Spectrum sind auch geplant.

Das Fantasy-Adventure »Blood Valley« wird für C 64, Atari ST, Schneider CPC und Spectrum zu haben sein. Die 16-Bit-Version kostet zirka 60 Mark (Diskette), alle anderen 39 Mark (Kassette) bis 49 Mark (Diskette).

Zur Spielzeugreihe »Mask« hat Gremlin bereits das dritte Spiel in Vorbereitung. Auf die wenig berauschenden Titel »Mask« und »Mask II« folgt jetzt »Venom strikes back«. Diesmal müssen Sie Scott Tracker befreien, der vom Ober-Schurken Venom gekidnappt wurde. Das Action-Adventure soll für C 64, Schneider CPC, MSX und Spectrum erscheinen. (hl)



Gespenstisch geht's bei »Mickey Mouse« zu. Wird der beliebte Comic-Held die bösen Geister aus dem Atari ST treiben können?

Die Spiele-Hitparaden April 1988

Zwei Neuzugänge findet man unter den ersten Zehn unserer Leser-Hitparade. Weitere Aufsteiger, die sich außerhalb der Top 10 neu plazieren konnten, sind »Great Giana Sisters«, »Buggy Boy« und »Gryzor«. »Maniac Mansion« nimmt Kurs auf die Spitze. Es wäre das erste Adventure, das den 1. Platz bei der Leser-Hitparade erobern würde.

In England hat »Platoon« gewaltig eingeschlagen und den Nr.-1-Dauerbrenner »Out Run« von der Spitze verdrängt. Sonst findet man hier fast nur Billigspiele unter den ersten Zehn; darunter allein vier »Simulator«-Titel von Code Masters.

Bei der Happy-Leser-Hitparade sollte jeder mitmachen. Ihr könnt das Ergebnis mitbestimmen und nebenbei ein schönes Computerspiel gewinnen. Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an

Redaktion
Happy-Computer
Markt & Technik Verlag AG
Kennwort »Top 10«
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben (wichtig!). Wir verlosen 12 Spiele unter allen, die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner sind diesmal:

Bodo Arnhold, Cuxhaven
Peter Brücher, Bremerhaven
Andre Janocha, Rosendahl 1
Miroslav Klarić, Ludwigshafen
Lars Kose, Hannover 91
Udo Kügel, Ebermannstadt
Markus Lebe, Tostedt
Mario Maes, Temmels
Rudolph Riedel, Ratzeburg
Jürgen Schmid, Fürstenstein 2
Yunus Soner, Hamburg 56
Markus Theobald, Frohnhofen

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Lords of Conquest«. (hl)



Deutschland
(Happy-Leser-Hits)

1. **(1) California Games** (Epyx/U.S. Gold)
2. **(4) Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
3. **(2) Wizball** (Ocean)
4. **(3) Pirates** (Microprose)
5. **(7) Gunship** (Microprose)
6. **(5) Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
7. **(6) World Games** (Epyx/U.S. Gold)
8. **(-) Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
9. **(-) Combat School** (Ocean)
10. **(9) The Bard's Tale II** (Electronic Arts)



Großbritannien

1. **(-) Platoon** (Ocean)
2. **(1) Out Run** (U.S. Gold)
3. **(-) Way of the Exploding Fist** (Ricochet)
4. **(-) BMX Simulator** (Code Masters)
5. **(-) Soccer Boss** (Alternative)
6. **(-) Kik Start 2** (Mastertronic)
7. **(-) Fruit Machine Simulator** (Code Masters)
8. **(2) Match Day 2** (Ocean)
9. **(5) Grand Prix Simulator** (Code Masters)
10. **(-) ATV Simulator** (Code Masters)



U.S.A.

1. **(-) Spy vs Spy III: Arctic Antics** (Epyx)
2. **(2) Test Drive** (Accolade)
3. **(10) Paperboy** (Mindscape)
4. **(7) Mini-Putt** (Accolade)
5. **(4) Gauntlet** (Mindscape)
6. **(3) Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
7. **(5) Skate or die** (Electronic Arts)
8. **(-) Leisure Suit Larry** (Sierra)
9. **(1) California Games** (Epyx)
10. **(8) Gunship** (Microprose)

Bubble-Bobble-Wettbewerb:
Die Gewinner stehen fest

Das Suchen hat ein Ende: Wir verraten, welche Firebird-Spiele wir im Buchstaben-Salat der Ausgabe 11/87 versteckt haben und wer bei diesem spannenden Quiz gewonnen hat.

Der erste Preis, ein ausgewachsener »Bubble Bobble«-Automat, geht an **Stefan Thomsen** in Ellingstedt. Er war einer der wirklich sehr wenigen, die alle Spiele im Quadrat ausfindig machen konnten. Herzlichen Glückwunsch!

Unter allen Einsendern — egal wieviel oder wie wenig Spiele sie gefunden haben — verlosten wir außerdem 20 Computerspiele von Firebird. Gewonnen haben folgende Leser:

Ina Aschentrup, Steinhagen
Michael Behrendt, Berlin
Stefan Deitmer, Langen
Tobias Eismann, München
Thomas Geil, Koblenz
Dirk Godthardt, Hamburg
Michael Haupt, Weyhe
Maik Kleinehelleforth, Verl
Michael Klünker, Erftstadt
Klaus Langenbacher, Tübingen
Sven Löber, Lahnaud
Alfredo Palma, Ludwigshafen
Nicolas Piper, Neukirchen-Vluyn
Christian Rabiega, Cloppenburg
Benjamin Schemmel, Wiesenbach
Ulf Schmalenberg, Celle
Sascha Soravia, München
Phillip Trillmich, Berlin
Bart Trommelen, Hilvarenbeek
Thomas Walter, München

Wir hatten übrigens folgende 17 Spiele im Buchstaben-Dschungel versteckt: Sentinel, Elite, Thrust, Bubble Bobble, Cholo, Starstrike, Golden Path, Zolyx, Underwurlde, The Hive, Zenji, Revs, IBall, Heartland, Ufo, Empire, Druid.

Leider ist »Starkiller«, trotz entgegenlautender Gerüchte, kein Computerspiel von Firebird. Wie sich dieses Wort in das Suchspiel einschleichen konnte, ist uns ein Rätsel. (bs)

Da wackelt der Dschungel

Martech kündigt das Action-Spiel »Vixen: The Foxy Lady of Granath« an. Der Supermann ist hier eine Superfrau mit dem schönen Namen Vixen. Sie muß sich mit blutrünstigen Urwald-Ungetümen auseinandersetzen. Das horizontal scrollende Ballerspiel ist für Atari ST, Amiga, C 64, Schneider CPC und Spectrum angekündigt. Der Preis schwankt je nach Computer und Datenträger zwischen 39 und 69 Mark. (mg)

Bard's Tale III kommt im Juni

Seit Monaten warten Rollenspiel-Fans schon auf »The Bard's Tale III: Thief of Fate« von Electronic Arts. Die C 64- und Apple II-Versionen sollen definitiv im Mai oder im Juni (diesen Jahres) erscheinen. Besondere Features: »Auto Mapping« (das Programm zeichnet selbständig Karten von den Dungeons), neue Charakter-Klassen und Zaubersprüche sowie wesentlich verbesserte Grafik-Animation. Ein erstes Bild von der Apple-Version macht schon einmal Appetit auf dieses Fantasy-Festival. Eine ausführliche Preview von The Bard's Tale III könnt Ihr in unserem Special Power Play 4 lesen. Dort gibt es auch erste Informationen zum Rollenspiel »Wasteland«. (hl)



Der Barde singt weiter! Bei Bard's Tale III durchstöbern Sie die Ruinen von Skara Brae und treffen so manches Monster (Apple)

VOM RAND DE
VON DEN GRENZEN D

RING WARS-Ein Computerspiel für den Commodore 64, Schneider CPC, Spectrum, IBM Amiga und Atari ST

Wir begrüssen Anfragen des Gross-und Einzelhandels! Alle Spiele mit deutscher Übersetzung!

Cascade Games Ltd., 1-3 Haywra Crescent, Harrogate, N. Yorks. HG1 5BG, England.
Tel: 0044 423 525325 Fax: 0044 423 530054



ES ALLS . . .
ER ZEIT . . .

RING WARS

Verirrt und vergessen! eine Zivilisation, die wir nicht verstehen und Maschinen, die wir uns nicht einmal vorstellen können.

RING WORLDS – ihr Zweck war es, unbewohnte Welten zu finden, um sie bis aufs letzte auszubeuten; aber irgendetwas ging schief.

Ein Programmierfehler? Vielleicht . . .
Aber das ist jetzt unwichtig, denn Hunderte von RING WORLDS schließen sich zusammen und nähern sich unserem Sonnensystem; und sie verschlingen dabei alles, was ihnen in die Quere kommt.

RING WORLDS – erforschen Sie das Sonnensystem, und lassen Sie sich von ausgezeichneter Grafik und 3D-Action begeistern!

Ihre Staffel macht sich bereit, das Sonnensystem zu verteidigen; und Sie planen Ihre Taktik mit Hilfe der Navigationsführung. Nun Können Sie sich auf Ihrem Bildschirm die Karte des Planetensystems ansehen, während gleichzeitig eine Ansicht der Außenwelt im Kleinformat erscheint.
Behalten Sie einen kühlen Kopf, denn es stehen mehere Ziele zur Auswahl! Welches ist das wichtigste? Nur Sie können dies entscheiden . . .

Ihr Ziel ist es, immer tiefer in diese seelenlose Maschinerie einzudringen, um dann schließlich im Zentrum dem Spuk ein Ende zu bereiten.

Können Sie entkommen, bevor es zu spät ist?

RING WARS...SIE *MÜSSEN* ES SCHAFFEN!

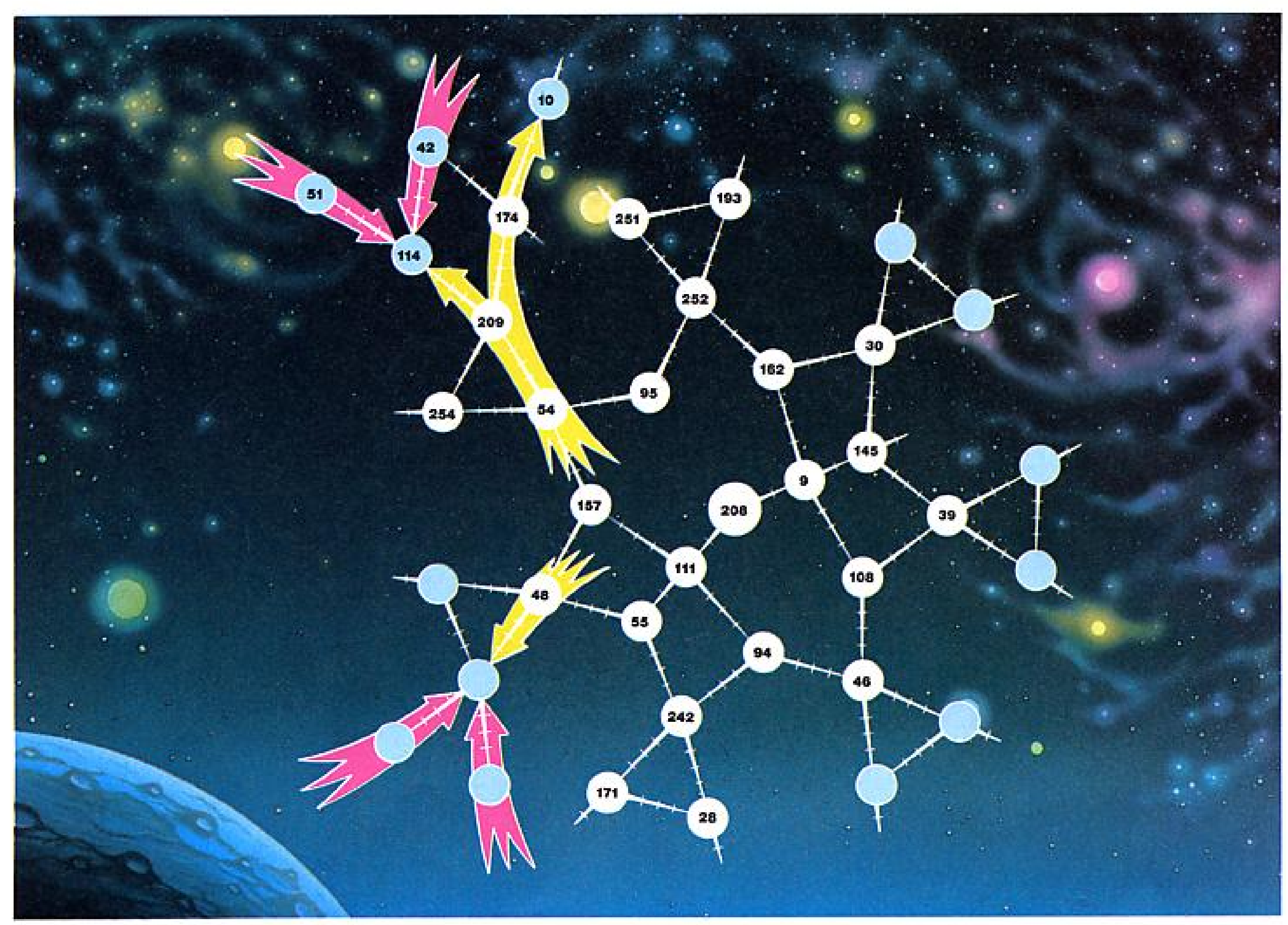








Vertrieb: Rushware, Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER, Distribution: Österreich, Karasoft, Schweiz, Thali AG



Heimtückische Kunstsammler und riesige Piratenflotten rücken gegen unser Sternenreich vor

Postspiel »Starweb« zum Mitmachen

Der Untergang der West-Flotte

Unsere Angriffs-Flotte im Westen wurde von starken Piratenverbänden aufgerieben. Fliehen oder standhalten? Wie immer haben Sie es in der Hand, wie sich Reichsgründer »HAPPYCOMP« im Postspiel »Starweb« entscheidet. Machen Sie mit und gewinnen Sie.

Frohen Mutes zogen die Flotten des Herrschers aus, um zusammen mit seinen Verbündeten NIEMAND und MACBETH den dreisten Piraten KNORB aus der Galaxis SW-17 zu vertreiben. Tief in seinem Raumsektor, weit hinter der unbedeutenden Welt 238, stellten die imperialen Flotten den galaktischen Freibeuter zur Schlacht. Unbarmherzig feuerten die Strahlenkanonen, Schlachtschiffe verglühten in Atompilzen, das Leuchten der Sterne verblaßte vor den grellen Blitzen der Explosionen. Eine kleine Imperiumsflotte griff unterdessen die Laser-Festungen von KNORBs Welt 238 an und vernichtete nach heldenhaftem Kampf die planetaren Piratenfestungen. Doch plötzlich griff aus dem Hyperraum eine gewaltige Armada von Schlachtschiffen in den Kampf ein. Jeder der schwarzlackierten Raumer hatte das Zeichen KNORBs auf der Seite: Totenkopf und gekreuzte Knochen. Schnell brach der Verteidigungsring der 16 goldfarbenen Imperiumsschiffe zusammen und Sekunden später zeugten nur noch schwarze Aschewolken von der totalen Vernichtung der West-Flotte. Der Imperator soll geweint haben, als er in seinem Palast auf Zentralwelt 208 von dieser Schmach erfuhr. Nur wenig trösten konnten ihn die Erfolge der Imperiumsflotte im Nordwesten des Reiches. Eine Flotte des räuberischen Kunstsammlers XOLOTHAR wurde bei einem hinterhältigen Überfall auf die bevölkerungsreiche Welt 114 überrascht, als sie im Begriff war, das wertvollste

```
W114 (42,51,209) [--] (Bevoelkerung=152, Limit=222)
F178 [HAPPYCOMP]=2 (bewegt)
F253 [HAPPYCOMP]=5 (bewegt)
F45 [XOLOTHAR]=4 (AH)
W174 (10,42,209) [HAPPYCOMP] (erobert, Metall=1,
Minen=1, Bevoelkerung=134, Limit=190,
V51=Platinum Degen)
F31 [HAPPYCOMP]=7 (A F146)
F38 [HAPPYCOMP]=0 (erobert)
F146 [HAPPYCOMP]=0 (genommen von [XOLOTHAR])
F158 [HAPPYCOMP]=4 (A F146)
W238 (48,75,170,194) [--] (genommen von [KNORB],
Bevoelkerung=29, Limit=209)
F1 [HAPPYCOMP]=1 (AH)
F18 [HAPPYCOMP]=1 (AH)
F137 [HAPPCOMP]=14
F127 [KNORB]=19
F164 [KNORB]=28
```

Ein Angriff ist abgeschlagen, Welt 174 haben wir erobert, um 114 wird noch gekämpft.

Kunstwerk dieser Rasse zu rauben. Die Flotten des Reichsgründers vernichteten den Räuber und gliederten die Welt (und das punktebringende Kunstwerk) dem Imperium ein.

Ein weiterer Angriff des heimtückischen XOLOTHAR wurde auf Welt 114 entdeckt. Wie der Bericht der dort eingetroffenen Raumkapitäne enthüllt, hat die Flotte 45 des Kunstsammlers soeben die Heimatflotten erfolgreich angegriffen (»AH«: »Attack Homefleets«). Auch die Bevölkerung dieser Welt wird sich eines Tages glücklich schätzen, Frieden, Wohlstand und Wissen zu finden als Teil des Reiches von HAPPYCOMP.

Welche Züge soll Reichsgründer HAPPYCOMP im Sternenjahr 11 machen und an den Postspielcomputer schicken:

■ 5A) Soll er seinen Angriff auf KNORB abbrechen und seine Kräfte statt dessen voll gegen XOLOTHAR einsetzen?

■ 5B) Soll er seinen Angriff auf XOLOTHAR abbrechen und seine Flotten gegen KNORB einsetzen?

■ 5C) Soll er seine Angriffe auf XOLOTHAR auf Welt 114 fortsetzen und sich im Westen vor KNORB auf Welt 48 zurückziehen, bis Verstärkung von der Heimatwelt eintrifft?

Schreiben Sie 5A), 5B) oder 5C) auf eine Postkarte und schicken sie ausreichend frankiert und mit Ihrem Absender versehen bis zum 18.4.88 an:

Redaktion Happy-Computer
Postspiel-Wettbewerb
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar

Wie es HAPPYCOMP in Galaxie SW-17 weiter ergeht, lesen Sie im nächsten Monat wieder an dieser Stelle. (jg)

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie ein kostenloses »Starweb«-Spiel

Starweb ist das weltweit wohl größte computermoderierte Postspiel. Jeder der 15 beteiligten Spieler wählt eine Rolle, macht in der vorgegebenen Zeit seine Züge und schickt sie an den Spielleiter. Der wertet alles mit dem Computer aus und schickt die Ergebnisse an die Spieler zurück.

Da gibt es Piraten, die plündernd durchs Universum streifen, skurrile Kunstsammler, die in den Tiefen des Alls nach Schätzen längst versunkener Kulturen suchen und Reichsgründer, die das ganze Universum erobern wollen. Händler transportieren für horrende Summen Rohstoffe über unermeßliche Entfernungen. Berserker versuchen, alles organische Leben durch Roboter zu ersetzen und Apostel bekehren Planetenbevölkerungen en gros.

Monatlich begleiten wir ein Spiel »Starweb« und berichten darüber. Damit jeder Leser die Chance hat, das Flair und die Atmosphäre der Postspiele mitzubekommen. Wie sich der Spieler »HAPPYCOMP« in der Galaxie SW-17 verhält, können alle Happy-Leser mitbestimmen. Wir schildern die galaktische Situation, in der sich der Spieler »HAPPYCOMP« aktuell befindet. Wir stellen drei Möglichkeiten vor, wie er sich in der nächsten Runde verhalten soll. Schreiben Sie uns auf einer Postkarte, was Sie für geschickter, für richtiger halten. Das, wofür sich die meisten Leser entscheiden, wird »HAPPYCOMP« machen. Unter allen Einsendungen eines Monats, ziehen wir einen Gewinner. Der hat die Gelegenheit, gebührenfrei ein komplettes »Starweb«-Spiel bei Peter Stevens mitzuspielen, der die Kosten dafür übernimmt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Sie haben entschieden:

Die Mehrheit der Leser-Zuschriften verlangte die Alternative 4B). HAPPYCOMP hat SIABOLYS lediglich auf Welt 171 aus allen Rohren beschossen. Starke imperiale Flotten griffen statt dessen den Kunstsammler XOLOTHAR im Nordwesten und den Piraten KNORB im Westen an.

Sylvia Pretsch aus Günzburg gewinnt bei Peter Stevens ein komplettes Spiel »Starweb«. Wir gratulieren.





» Ich hoffe, alle eingefleischten Destiny-Knight-Fans sind jetzt zufrieden: 3 Seiten Tips und Karten! Trost für alle Rollenspiel-Gegner: Es ist die vorletzte Folge, dann haben wir's ausgestanden. «

Eure Petra

Destiny Knight (IV)

Inzwischen sind wir beim vierten Teil von »Destiny Knight«. Zur Beruhigung für alle Anti-Rollenspieler: Es ist der vorletzte Teil. Diesmal führen Euch die Karten ins Maze of Dread und Fortress of Oscon. Die Ziffern vom Text findet Ihr in den Plänen wieder. Auch diesmal stammen die Karten von Andreas Clausen aus Rendsburg.

Maze of Dread — Level 0

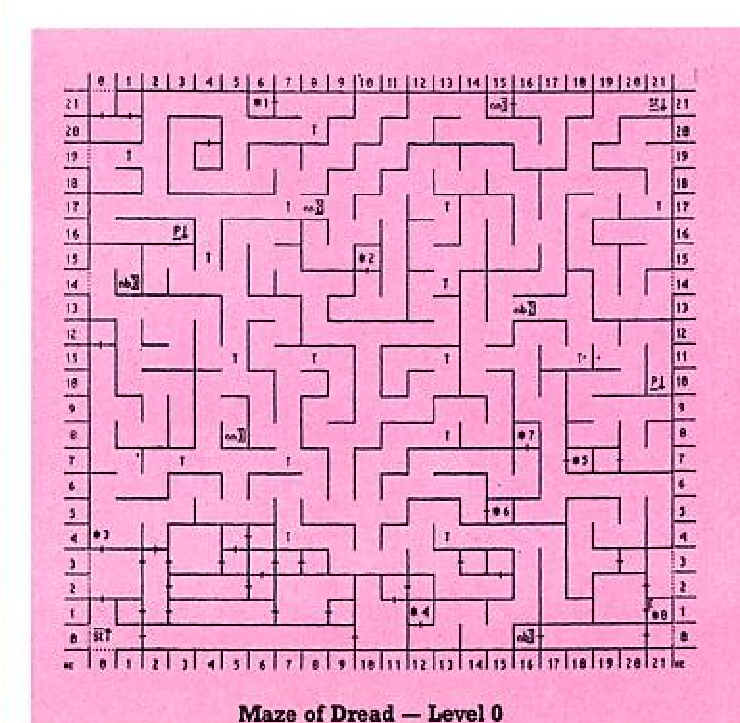
*1 On the wall is written:
Twas blue, the one that never knew.
*2 On the wall is written:
Yes brown, as was the mighty crown.
*3 The dark corridors of this sinister maze have been tunneled from raw earth and lined with crumbling flagstones. It doesn't look like a safe place.
*4 On the wall is written:
Not white, while you can stand and fight.
*5 On the wall is written:
As black as coalfoot's longest track.
*6 On the wall is written:
As yellow as the great one's bellow.
*7 On the wall is written:
Try green, the one who lies unseen.
*8 You stand in a 10'x10' room, with three buttons on the wall, numbered 1, 2 and 3.
You can press a button (1 = Level 0; 2 = Level 1; 3 = Level 2)
Exit the room (= > Fahrstuhl)

Maze of Dread — Level 1

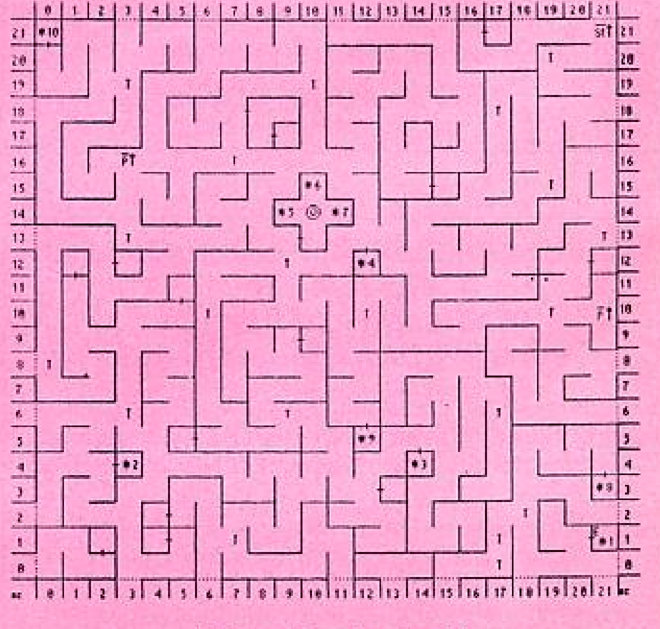
*1 Wie *8 aus dem letzten Level
*2 On the wall, written in blood, is:
The Riddler seeks a word, but he'll only understands it backwords.
*3 On the wall is written this message:
Time is short on the Snare ... take care!
*4 Etched in the wall is this message:
The Thirst brings an even score of jaunts.
*5 On the wall is written:
The Riddler's clues lies on the entry level.
*6 A man appears in a puff of smoke, and speaks to you:
»Blue, red (= DER), green, brown, black, white, yellow; colors cast in the artist's pot, name the false while caust be caught...«
= > Red ist die einzige Farbe, die in Level 0 nicht genannt wurde und damit falsch ist. Da der Riddler alles verkehrt herum hören möchte, gibt man DER ein. Ein Mitglied der Party erhält Sword of Zar.
*7 A whispering voice says:
»The sword of Zar lies below!«
*8 A voice says:
»Ask him of OSCON, he who knows many things«.
*9 Seek the Zen Master, friends!
*10 The Graphnar Lord is magicproof.

Maze of Dread — Level 2

*1 Wie *8 aus Level 0
*2 A sign proclaims:
INTRUDERS — know that you trespass on the ground of the Graphnar Fist. Leave or die.
*3 A sign reads:
Troop Barracks (B) — Swordsman
*4 A sign reads:
Training center ... Weapons and Stealth
*5 This is the weapons school. Before you is the Arms Master of the Graphnar Fist and 12 of his pupils. »Intruders!« he calls out. »Here's your chance, boys ... have at 'em«. These guys means business. (Kampf!)
*6 A sign proclaims:
CAUTION! Officers allowed to pass here with permit ONLY. (Absolutely NO MAGES allowed ahead!)
*7 A sign reads:
Troop Barracks (A) — Archers
*8 DANGER: Troops beware! Ahead lies the real-time Puzzle-Snare. Proceed at thy own risk.
*9 You just walked into the meeting room, and before you stands the Lord of the Graphnar mercenaries and his personal guard. »You're not my men,« he shouts. »Put them to death!« That's another fine mess you've gotten into.
(Kampf mit 1 Graphnar Lord und 8 Elite Guards)
*10 SNARE #4
A voice says: »Greetings again, ye potential corpses. Even as you listen to me your time grows short...«
*11 On the wall here is written:
For every need there is a satiation.
*12 A voice says:
»Keep the faith, Kid«.
*13 A man appears before you saying, »I am the Master Alchemist. Take my gift and leave me be.« He then disappears.



Maze of Dread — Level 0



Maze of Dread — Level 1

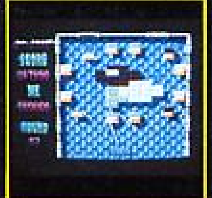
ARKANOID

TAITO
COIN-OP

REVENGE OF DOH

imagine
...the name of the game

Licensed from © Taito Corp., 1986 Erhältlich für Commodore 64 und Schneider CPC





Nach dem großen Erfolg von ARKANOID jetzt der Nachfolger des Dauerbrenners!

Ariolasoft GmbH, Postfach 1350, 4830 Gütersloh
Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb Schweiz: Thali AG

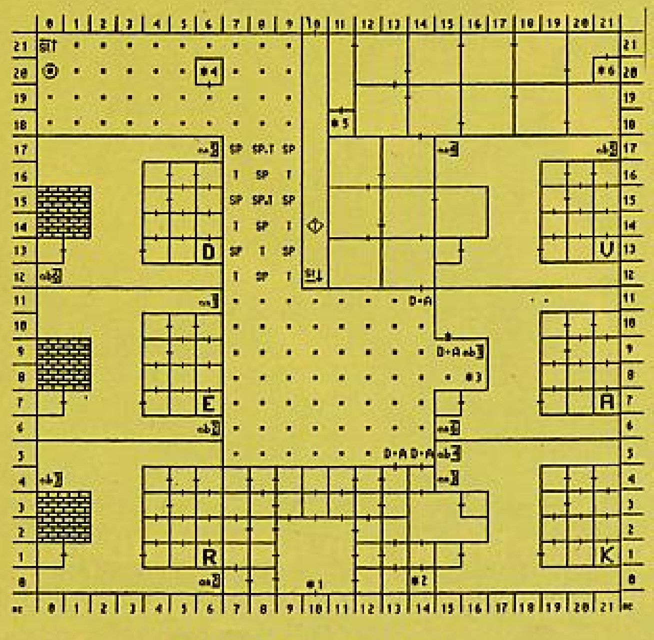


Hallo Freaks

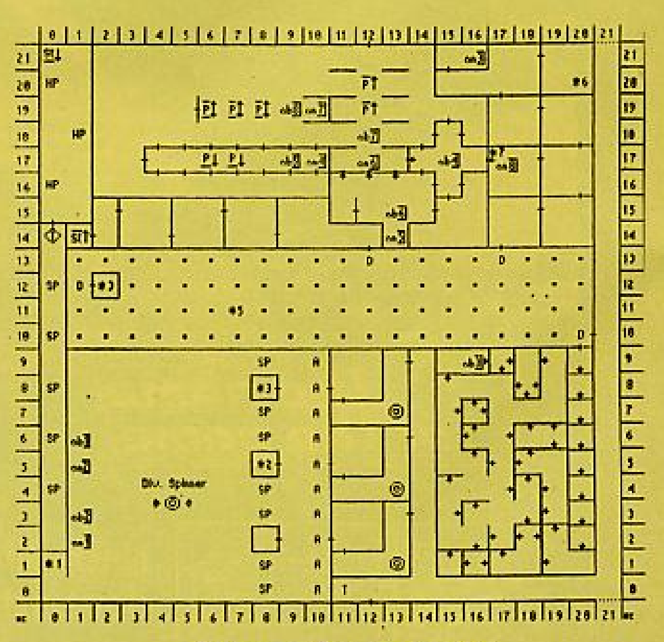
- | — Normale Wand; nur (wo möglich) mit PHDO zu »durchdringen«.
- Tür in der Wand; teilweise/zeitweise nicht sichtbar. »Geheimtüren« sind nicht besonders gekennzeichnet.
- Tür, nur in Pfeilrichtung zu begehen
- Wand, die nur von einer Seite sichtbar und von der anderen als nichtexistent »durchschritten« werden kann.
- Durchgang nur mit »Masterkey« möglich
- »Gedachte« Koordinatenlinie; kein Hindernis
- Bereich, der nicht betreten werden kann.
- Bereich, aus dem es (grundsätzlich) kein Entkommen gibt.
- A — Anti-Magie-Zone; Beginn.
- D — Dunkelzone; Beginn.
- ■ — Fortsetzung einer Dunkelzone; manchmal auch (zusätzlich) Anti-Magie-Zone.
- E — Elevator = Fahrstuhl
- HP — Verlust von Hit-Points
- SP — Verlust von Spell-Points
- T — Trap = Falle
- Ⓣ (Raute) — Tripwire; siehe Oscon's Fortress
- *1pp. — Hinweis auf Besonderheit; siehe jeweils Textteil.
- ab] pp. / an] pp. — Teleport; (ab; an)
- ST↑ / ST↓ — Treppe (stairs) nach oben; beide Richtungen möglich; dto. Treppe nach unten bzw.
- P↑ — Portal nach oben und
- P↓ — Portal nach unten.
- ST+P↓ — Treppe und/oder Portal nur nach unten;
- ST+P↑ — dto. nach oben.
- ◎ Ⓓ — Wirbel (Spinner); wird eliminiert durch
- ● — Nospin-Ring
- Ⓣ Ⓐ — Auch in Verbindung mit anderen Besonderheiten möglich (Beginn/Fortsetzung einer Dunkelzone, Trap/Falle usw.
- Sqm1 (−7) — Hier gibt's die begehrten Segmente des »Scepters«!!!

Maze of Dread — Level 2

Fortress of Oscon — Level 0



Fortress of Oscon — Level 1



Fortress of Oscon — Level 2

*14 A mouth on the wall speaks to you:
»Say to me the value of rote actions:
ENDURABLE
Teleport bei 19n, 7e (ab 3) wird frei!
*15 »Once again thou hast defeated my snare! And yet, you see you're but halfway there! Proceed, small ones, and meet my dare...« There is a segment to a scepter here.
Sgmt.4 = Wenn mit »use« benutzt: Wind Mage (WIMA)-Spruch.
*16 Wenn zehnmal zwischen 13 und 14 gependelt wurde (umgewandelte Viol in Torch wegdrücken, wenn nicht genug Platz vorhanden ist) ertönt eine Stimme: »Though seeming of little value, repetitiveness is definitely ENDURABLE.«

Of battles fought — in the land of krill
Sing bards without — a ghostly will
*5 On the wall is written this poem:
Sword of silence — axe of hate
Death arrow's path — is always stright
*6 A magic mouth on the wall speaks to you, saying:
»Pits of...« = > FIRE
»The land of...« = > KRILL
»Sword of...« = > SILENCE
...and the word is still...
Treppe erscheint bei 12n, 10e
*7 A voice whispers:
»The Zen Master cometh!«

Fortress of Oscon — Level 1
*1 Oscon's mirror room
*2 On the wall is etched this message:

Fortress of Oscon — Level 2
Hinweis: Die in diesem Level vorhandenen Portale können nur von hier in die angegebenen Richtungen benutzt werden. Rückkehr von »oben« oder »unten« ist nicht möglich.
*1 Oscon's Funhouse
*2 On the wall is written:
Say the word to Ascend...
*3 On the wall is written:
In Skara Brae did Mangar reside, yet his brother traveled farther, and now is your nemesis...
*4 An animated mouth on the wall speaks to you, saying:
»Say it to ascend«: STILL
= > Correct. Your way is assured.«
Treppe erscheint bei 14n, 1e!
*5 A voice says:
»The Zen Master needs no introduction«.
*6 On the wall is etched:
The Bezwark came
The axeman fell
The key was dropped
within the wall
*7 A sign reads:
The step into the unknown.

Fortress of Oscon — Level 3

Fortress of Oscon —Level 0
*1 A magic mouth on the wall speaks:
»The Fortress of Oscon challenges all who brave its chambers. But this tripwires are treacherous; if you should hit one and the message TRIPWIRE appears you have but scant moments to continue through the passage you are in, or you will die. Turning back at that point will insure your deaths; you must head forward. Good luck!«
*2 A magic mouth on the wall speaks:
»Seek the Master of Zen, whose might was caught by Zanta's men.«
*3 On the wall is written this poem:
In caverns deep — near pits of fire
The Agron creep — and do conspire
*4 On the wall is written this poem:

Only 4 men can solve the Snare above.
*3 A voice whispers:
»Bond them into the Last one's name!«
*4 A magic mouth on the wall speaks:
»To leave and rise, then seek 6 lies: First the 3 west, then 3 east from north to south — to be released!«
*5 A magic mouth on the wall speaks:
»The six you need in directional order, as is spoken of, but you must band them into a single word.«
*6 An old man stands before you, saying:
»Give me the name of the Last Destroyer.«
— Answer question = > DERVAK; »Yes« he screams insanely. Kampf gegen Last Destroyer; bei 21n, 0e erscheint Treppe
— Go back
— Fight to him

Fortress of Oscon — Level 3
*1 On the wall is written:
Ask the wise of the GREY crypt...
*2 Written on the wall is this message:
Mages beware: Oscon allows none to glory...
*3 Odd = > In den folgenden Räumen sind die Türen unsichtbar.
*4 Oscon, in the flesh, baby.
*5 You just walked into the presence of the Master Mage Oscon. »I have waited for such a challenge as this for some time. Prepare thyselves!« he shouts. »This will be the toughest battle of your life.«
*6 On the wall is etched this note:
To wrap, to cut, and even smash, I think you'll find this Snare a bash.
*7 A voice proclaims conveyed the following clues:
»Name the three, east, south and west, to gain exit when needed.«
*8 »Hear from he knoweth best; east has always bested west.«
*9 »Exit, turn right, walk two, turn to see scissor. <
*10 Statue: SCISSOR = > comes to life and joined the party.
*11 A magic mouth:
»Not yet, mortals, until the three of Paradox fill the Top of your ranks, ye must not return.
= > Teleport nach 14n, 11e.
Wenn 12 und 13 erledigt und richtige Reihenfolge, sagt magic mouth an dieser Stelle:
»That which flame can defeat can win over the one which leads to life. Your travels converge on this or death. Time's a wasting...
= > ROCK = > zurück nach 12, dort ist Tür erschienen.
*12 Statue: ROCK; sonst wie 10
*13 Statue: PAPAER; sonst wie 10



Neuordnung der Party:
0 = Rock
1 = Paper
2 = Scissor
3 - ? = Rest der Mannschaft

Sgmt.5 ersetzt bei »use« den spell BASP!

Wie sich aus den obigen Hinweisen ergibt, dürfen höchstens vier Mitglieder der Party in die Snare. Da eine nicht vollständig aufgefüllte Mannschaft Schwierigkeiten in Oscon's mirror-room bekommt (ausprobieren), sollte die Mannschaft zunächst mit irgendwelchen, nicht zu starken »Mo« aufgefüllt werden. Vorsicht vor dem »Kringle Br.«.

Eis und Feuer

Schon in Ausgabe 9/87 haben wir Fragen zum deutschen Grafik-Adventure »Eis und Feuer« gestellt. Christian Kadzik aus Düsseldorf hat dazu eine wahrhaft ausführliche Lösung geschickt. Da sie entsprechend lang ist, erscheint sie in mehreren Teilen.

Wer das Adventure lösen will, muß wissen, daß viele Vorgänge vom Zufall abhängig sind und man daher manchmal etwas Geduld aufbringen muß, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Es kann durchaus vorkommen, daß man an einer Stelle fünf- bis sechsmal etwas versuchen muß, bis es klappt. Jetzt geht's aber los.

Am Anfang sollte man im nördlichen Wald nach einem Grabhügel suchen und diesen aufgraben. Auf der Grabplatte steht das erste Codewort (CHOCKMAH).

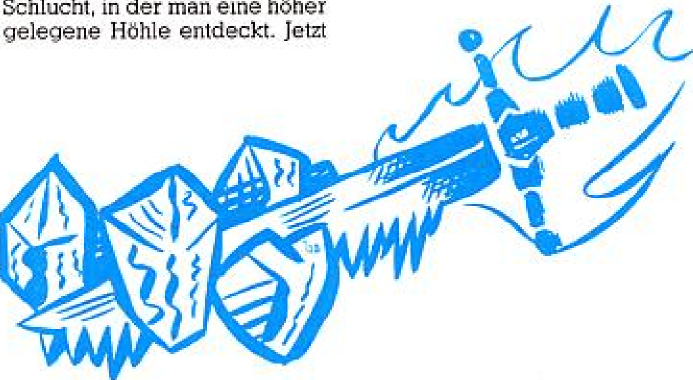
In diesem Wald gibt es auch einen Baum, der von einem Vogelschwarm umlagert wird. Wo der Baum steht, bestimmt der Zufall. Wer ihn gefunden hat, sollte ihn besteigen und das Laub genauer untersuchen. Von den Gegenständen ist nur die Wasserflasche wichtig. Auch in den Nestern ist etwas zu finden, nämlich ein Stirnreif, auf dem das nächste Codewort steht (MEM).

Während man durch die Wälder streift, kann es passieren, daß ein Flugdrache kommt und den Spieler in eine Höhle entführt. Aber kein Grund zur Panik, diese Aktion ist notwendig, um das Adventure zu lösen. Eine genaue Untersuchung des Höhlenbodens bringt einen Schatz zum Vorschein: einen Lichtstein. Man nimmt ihn einfach und schwingt sich auf den Rücken des Drachens, der zu einem zufällig bestimmten Ort fliegt.

Die Flugdrachen-Szene kann gleich zu Anfang des Abenteuers stattfinden, aber genausogut erst viel später. Hat man jedoch erst einmal den Lichtstein in den Händen, ist der größte Schatz nicht mehr weit entfernt: das Schwert aus Eis und Feuer.

Im Nordosten der Landschaft, kurz bevor einem der heiße Wüstenwind um die Nase weht, entdeckt man eine Höhle. Hier lebt ein Eremit, der einen nützlichen Hinweis hat. Wenn man das Schwert erkämpft hat, sollte man noch mal den Eremiten besuchen.

Geht man nach dem Eremiten nach Osten, erreicht man bald einen Fluß, an dem man die Wasserflasche auffüllen kann. Und nun hinein in die Wüste. Nach zweimal Süden und einmal Westen muß man erstmal etwas gegen den Durst tun und einen kräftigen Schluck aus der Flasche nehmen. Der Marsch gen Westen endet dann in einer Schlucht, in der man eine höher gelegene Höhle entdeckt. Jetzt



sollte man speichern, denn der Zufall spielt wieder mit.

Man erklimmt nun den Berg und gelangt in die Höhle, in der eine Statue das Schwert aus Eis und Feuer bewacht. Tolldreist nimmt man das Schwert. Das mißfällt der Statue natürlich ungemein und sie versucht das mit allen Mitteln zu verhindern. Doch der Lichtstein blendet sie und man kann ihr mit einem kräftigen Hieb den Garaus machen. Ergebnis: Alles explodiert und der Zufall schleudert den Spieler an einen beliebigen Ort.

Im Osten des nördlichen Waldes steht eine Kirche, die man aufsuchen sollte. Wenn man mit dem Priester spricht, erhält man ein Kreuz, auf dem ein weiteres Codewort steht (TIPARETH).

Wenn man weiter nach Südosten wandert, trifft man bald auf eine Steppe und wird dort von Wölfen verfolgt. Doch ein erfahrener Abenteurer weiß sich auch hier zu helfen. Man erklimmt den nahegelegenen Felsen und bricht prompt ein.

In der Höhle, in die man gefallen ist, findet man einen Ring, der es wert ist, genauer untersucht zu werden. Ebenso das Schwert aus Feuer und der Steinblock, in dem es steckt. Beide geben ein Codewort preis (AGIA und NETZACH). Jetzt dreht man den Ring und verläßt mit Zauber und Zufall den Ort. Spätestens an dieser Stelle sollte man den Spielstand speichern, denn bei den folgenden Aufgaben muß man viel Glück haben, um den Zufall zu überwinden.

Im tiefsten Südosten macht sich ein Sumpf breit. An welcher Stelle man ihn betritt, ist völlig egal, denn alle Wege führen zur Burg des Magiers Margor Condayl. Sofern man nicht vom Sumpfmonster aufgesaugt wird. Hat man jedoch erst einmal die Burg erreicht, sollte man sie schnellstens betreten und die angreifenden Vampire mit dem Kreuz (vom Priester) in die Flucht schlagen. Im Süden befindet sich eine Gruft, in der man ein kostbares Amulett und auf dem Sarg ein weiteres Codewort findet (HOD). Da die Burg ab und zu einstürzt, sollte man sie schleunigst verlassen. Vor der Burg dreht man wieder den Ring und überläßt das Reiseziel dem Zufall.

Sobald man irgendwo gelandet ist, sollte man das Amulett genau untersuchen. Auf ihm stehen eine ganze Reihe Codewörter, die man sich redlich verdient und hart erkämpft hat (ELOYN, ADONAY, JESSEMON, JESOD).

Im Süden steht noch ein Tempel, in dessen Eingangshalle Schriftzeichen ein neues Codewort mitteilen (GEBURAH). Auch das fehlende Auge der Schlangenstatue fällt auf, ist jetzt aber noch nicht wichtig. Deswegen kann man frohen Mutes nach Norden ziehen, um sich dem Kampf mit dem schwarzen Magier im Turm zu stellen.

Sobald man den Turm betreten hat, ist der Zauberer auch schon kampfbereit. Doch zum Glück wehrt das Amulett den ersten Angriff ab. Man ergreift dann selbst die Initiative und versucht, den Zauberer mit dem Schwert aus Eis und Feuer zu töten. Dieser erweist sich jedoch als hartnäckiger Gegner und holt einen Golem zu Hilfe. Mit dem Schwert überwältigt man den Golem und auch den Zauberer, wenn auch erst nach mehreren Angriffen.

In dem Raum, in dem man sich jetzt befindet, findet man etliche nützliche Gegenstände. Zum Beispiel einen Lederbeutel, den man zwar nehmen, aber auf keinen Fall jetzt schon öffnen darf.

Die Kristallkugel gewährt einen Blick in die Zukunft. Allerdings sollte man nicht zu oft hineinschauen, sonst stirbt man ob der grausigen Dinge, die man dort zu sehen bekommt. Der Rubin gehört natürlich zu der Schlangenstatue im Tempel. Wenn man den Rubin dorthin bringt, erhöht sich zwar die Punkte-Wertung, hat aber keine Bedeutung für den Ausgang des Adventures.

Der Totenkopf hat keine Bedeutung. Wenn man den Umhang anzieht, sieht man an einer bestimmten Stelle im Nordwesten einen Wasserfall (ohne Bedeutung). Der Zauberstab wird erst später wichtig. Auf jeden Fall sollte man den Zauberstab nie zusammen mit dem Amulett in der Hand halten, denn dann bricht sofort ein Kampf zwischen Gut und Böse aus, dem man zum Opfer fällt. Im Zauberbuch steht dagegen wieder etwas Brauchbares, das nächste Codewort (KETHER).

Wie es nach einer kurzen Verschnaufpause mit neuen Gefahren weitergeht, lest Ihr in der nächsten Happy-Computer.

Ranarama

Thorsten Seibt aus Peine spielt schon seit einiger Zeit »Ranarama« und war es leid, sich immer wieder in den verschiedenen Ebenen zu verlaufen. Um sich und allen anderen Ranarama-Spielern zu helfen, hat Thorsten die Ebenen kartographiert, die Zaubersprüche aufgeschrieben und an Hallo Freaks geschickt. Die Karten passen leider nicht mehr in diese Ausgabe, Ihr findet sie in der nächsten Happy.

Bei Ranarama übernimmt der Spieler die Rolle des Zauberlehrlings Mervyn, der sich aus Versehen in einen Frosch verzaubert hat. Ziel des Spiels ist, alle Zauberer und Geisterbeschwörer in den acht Ebenen zu vernichten (entweder im rituellen Duell oder durch einen der Angriffszaubersprüche). Jede Ebene besitzt drei Lifte (siehe Liftschema), die auf den Karten mit einem X (X in Klammern, wenn sich die Lage geändert hat) gekennzeichnet sind.





AMIGA	
ARCHON II	79,–
CALIFORNIA GAMES	69,–
GIANA SISTERS	53,–
INDOOR SPORTS	79,–
TETRIS	53,–
WIZBALL	69,–

ATARI ST	
CALIFORNIA GAMES	69,–
DUNGEON MASTER	69,–
ECO	59,–
ENDURO RACER	69,–
GIANA SISTERS	53,–
JINXTER	69,–
RAMPAGE	69,–
SUB BATTLE SIM.	69,–
SUPERSTAR ICE HOCKEY	79,–
TETRIS	53,–
UMS (UNIV. MIL. SIM.)	69,–
WINTER OLYMPICS '88	53,–
WIZBALL	53,–

SEGA	
AFTER BURNER	79,–
FANTASY ZONE II	69,–
GREAT BASKETBALL	59,–
GREAT GOLF	59,–
OUT RUN	69,–
TEDDY BOY	49,–

COMMODORE 64	Kass / Disk
ARCHON II	25,– / 40,–
BANGKOK KNIGHTS	33,– / 43,–
BARD'S-TALE I	--,– / 40,–
CALIFORNIA GAMES	33,– / 43,–
CHUCK YEAGER'S	--,– / 53,–
DEFLECTOR	--,– / 43,–
ENDURO RACER	33,– / 49,–
GARFIELD	33,– / 43,–
GAUNTLETT II	33,– / 39,–
GIANA SISTERS	33,– / 43,–
GUILD OF THIEVES	--,– / 53,–
GRYZOR	29,– / 33,–
INDOOR SPORTS	29,– / 43,–
JINXTER	--,– / 53,–
LEGANCY OF THE A.	--,– / 59,–
MANIAC MANSION	--,– / 43,–
MASTER OF THE UNIV.	29,– / 43,–
MATCHDAY II	29,– / 33,–
OUT RUN	33,– / 33,–
PLATOON	29,– / 33,–
PSYCHO SOLDIER	29,– / 33,–
R.I.S.K.	33,– / 33,–
RAMPAGE	33,– / 43,–
SUB BATTLE SIM.	--,– / 43,–
SUPER HANG ON	33,– / 43,–
SUPERSTAR ICE HOCKEY	--,– / 43,–
SUPERSTAR SOCCER	29,– / 43,–
TETRIS	29,– / 33,–
VERMEER	--,– / 53,–
WINTER OLYMPICS '88	29,– / 33,–

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari, XL, ST und Commodore.

SCHNEIDER CPC	Kass / Disk
BANGKOK KNIGHTS	29,– / 43,–
CALIFORNIA GAMES	33,– / 43,–
DEFLECTOR	29,– / 43,–
ENDURO RACER	33,– / 53,–
GAUNTLETT II	33,– / 43,–
GRYZOR	29,– / 43,–
INDOOR SPORTS	29,– / 43,–
MASTER OF THE UNIV.	29,– / 43,–
MATCHDAY II	29,– / 43,–
OUT RUN	33,– / 43,–
PLATOON	29,– / 43,–
PSYCHO SOLDIER	29,– / 43,–
RAMPAGE	33,– / 43,–
SUPER HANG ON	33,– / 43,–
SUPERSTAR SOCCER	29,– / 43,–
TETRIS	29,– / 43,–
VERMEER	--,– / 53,–

IBM	
CALIFORNIA GAMES	69,–
CHUCK YEAGER'S	79,–
INDOOR SPORTS	79,–
JINXTER	69,–
SUB BATTLE SIM.	69,–
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69,–
TETRIS	53,–
U.M.S. (UNIV. MIL. SIM.)	69,–
WINTER OLYMPICS '88	53,–
WIZBALL	53,–

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,–.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

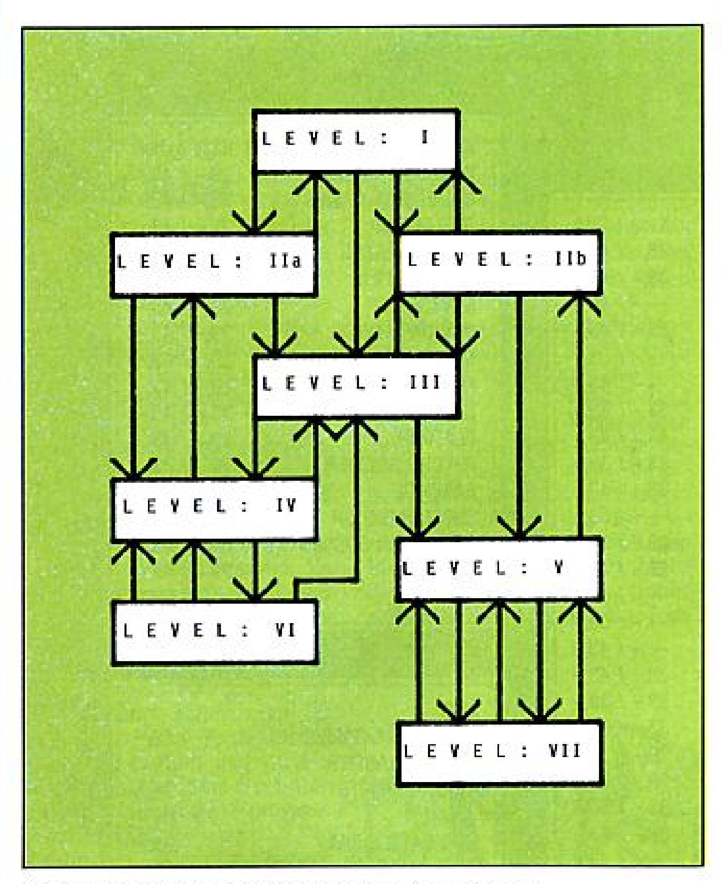
Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

	Disk	Cass.

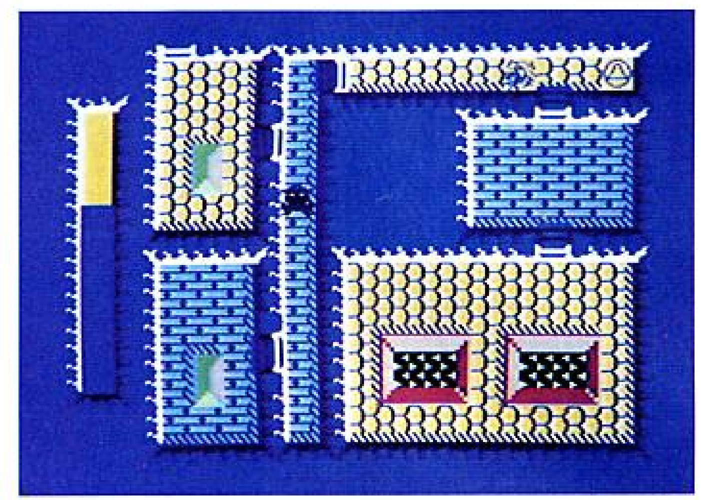
Name: ____________
Straße: ____________
PLZ/Ort: ____________
Telefon: ____________
Alter: ____________
Computersystem: ____________

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Hallo Freaks



Liftschema für die acht Ebenen von »Ranarama«



Schlechte Aussichten für den Zauberlehrling Mervin: Er hat sich bei »Ranarama« in einen Frosch verwandelt

Thorsten hat auch die Geheimtüren eingezeichnet. Sie öffnen sich, wenn man an der markierten Stelle gegen die Wand läuft (oder durch den Zauberspruch FIND). Die Terraglyphen sind nicht eingezeichnet, weil sich ihre Position in den anderen Dungeons ändert (auch die Liftpositionen gelten nur für das erste Dungeon). Die Raumpläne sind für das ganze Spiel gleich.

Hier noch ein paar Tips zum Spiel:

— Die Ebenen der Reihe nach spielen, sonst hat man keine wirksamen Zaubersprüche für die höheren Gegner.

— Geisterbeschwörer nur dann in ein rituelles Duell verwickeln, wenn man einen Energiespruch der vierten Ebene (oder höher) besitzt. Bei niedrigeren Energiesprüchen besteht die Gefahr, daß die Zeit für das rituelle Duell zu schnell abläuft.

— Man kann nur 18 Runen einsammeln. Hat man mehr, dann sortiert der Computer die niederwertigen bis auf eine bestimmte Anzahl aus.

— Gleichgewicht zwischen den einzelnen Zaubersprüchen wahren, sonst verliert Mervyn seine Lebensenergie zu schnell.

— Vor dem rituellen Duell alle Gegner, außer dem Zauberer, vernichten. Nach dem Duell ist Mervyn ungeschützt, bis die Runen verloschen sind. Die Karten gibt es erst in der nächsten Happy-Computer. Inzwischen könnt Ihr schon mit den Zaubersprüchen experimentieren.

Zaubersprüche von RANARAMA

Zauberspruch	Level	Art	Runen	Bemerkung
ANNIHILATE	Runelore	Angriff	ᚦᛦᚷᛝᛯ	extreme Feuerkraft
BARRIER	Magecraft	Schutz	ᛦᚷ	Schutz vor menschlichen Wesen
BLACK MAGIC	Sorcery	Wirkung	ᚦᚷᛝᛯΦᚡ	höchsttödliche Magie
BULLBALL	Runecraft	Angriff	ᚦᛦᚷᛝ	elektrische Feuerkraft
CHARM	Sorcery	Schutz	ᛦᚷᛝᛯΦᚡ	Schutz vor schwarzer Magie
CONFLUGRATE	High Magic	Wirkung	ᚦᚷᛝᛯΦ	höchste Gefahr für alle Wesen in Reichweite
DEMON	Magecraft	Wirkung	ᛟᚷᛝ	sendet einen Verbündeten aus
DISINTEGRATE	High Magic	Angriff	ᚦᛦᚷᛝᛯΦ	höchstes Verderben für die Gegner; verbraucht viel Energie
ELECTRA	Magecraft	Energie	ᛦᚷ	benutzt elektromagnetische Kräfte
ELECTROCUTE	Runelore	Wirkung	ᚦᚷᛝᛯ	verletzt alle menschlichen Wesen im jeweiligen Raum
ELECTRODE	Runelore	Schutz	ᛦᚷᛝᛯ	Schutz vor Stromschlägen
ELEMENTAL	Runecraft	Energie	ᛦᚷᛝ	bezieht große Energie aus den Elementen
ENTROPY	High Magic	Energie	ᛝᛯΦ	bezieht große Energie aus der Zeit
FIND	Base Magic	Wirkung	ᚦ	läßt Geheimtüren erscheinen
FIREBALL	Magecraft	Angriff	ᛟᚦᛦᚷ	tödliche Feuerkraft
FIREBANE	High Magic	Schutz	ᛦᚷᛝᛯΦ	Schutz vor CONFLUGRATE
FOOLSBANE	Runecraft	Wirkung	ᚦᚷᛝ	versetzt alle Wesen in helle Panik
JUMP	Witchcraft	Wirkung	ᚦᛦᚷ	versetzt den Spieler in einen anderen Raum
LEY	Runelore	Energie	ᚷᛝᛯ	Energiespruch der 6. Ebene
MISSILE	Mysticism	Angriff	ᛟᚦ	erhöhte Feuerkraft
MORTAL	Base Magic	Energie	ᛟ	benutzt die eigene Lebensenergie; bei Verlust tödlich!
OMNIPOTENCE	Sorcery	Energie	ᛯΦᚡ	maximale Energie; genug für alle Zaubersprüche
PLASMABOLT	Witchcraft	Angriff	ᛟᚦᛦ	äußerst gefährlich für menschliche Wesen
PROTECT	Base Magic	Schutz	ᛟ	Standardverteidigung
PSYCHIC	Mysticism	Energie	ᛟᚦ	benutzt psychische Energie
SEE	Mysticism	Wirkung	ᛟᚦ	zeigt Zauberer auf der Karte, wenn die Räume erforscht sind
SHIELD	Mysticism	Schutz	ᛟᚦ	verringert die gegnerischen Schläge
SYMBYOTIC	Witchcraft	Energie	ᚦᛦ	benutzt die gegnerischen Schutzschilder
UNSEEN	Runecraft	Schutz	ᛦᚷᛝ	menschliche Wesen können den Spieler nicht sehen
VAPORISE	Sorcery	Angriff	ᚦᛦᚷᛝᛯΦᚡ	höchster Magiespruch; setzt hohen Energiespruch voraus
WALL	Witchcraft	Schutz	ᚦᛦ	besserer Schutz vor physischen Attacken
ZAP	Base Magic	Angriff	ᚦ	besser als gar nichts

WEITERE ANGEBOTE IN UNSERER KOSTENLOSEN PREISLISTE

Joysoft PRÄSENTIERT Rainbow Arts

Als großer Versandhändler führt JOYSOFT natürlich auch die gesamte Produktpalette von RAINBOW ARTS / TIME WARP. Dieses bekannte Softwarehaus aus Deutschland ist international für seine hochklassigen Spiele mit fantastischer Grafik und tollem Sound bekannt. Ab Lager können wir Ihnen die aktuellen Bestseller liefern:

BAD CAT

Diese Katzenolympiade mit über 20 Disziplinen kriegte in der RUN folgende Wertungen: Grafik 9 P., Spaß 10 P. (von 10)

Commodore 64
Cassette 29,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA je 49,90
Schneider
Cassette 29,90
Disk 39,90
IBM und Kompatible demnächst

IN 80 DAYS ...

Der gleichnamige Roman von Jules Verne bildet die Vorlage zu diesem Spiel. ASM-Wertung: Spielablauf 11 P., Grafik 10 P. ASM-HIT!

Commodore 64
Cassette 34,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA je 49,90

STREET GANG

Eine wilde Straßenschlacht verschiedener Banden in NEW YORK: Die RUN meint: Spaß 8 P., Grafik 9 P., Sound 10 P. (von 10).

Commodore 64
Cassette 34,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA je 49,90
Schneider CPC
Cassette 29,90
Disk 39,90

JINKS

Das völlig neue Spielprinzip von JINKS mit rasanter Action und plastischer Grafik überzeugt. HAPPY-Computer: Sound 81 P., H.-W. 74 P.

Commodore 64
Cassette 34,90
Disk 39,90
AMIGA 49,90
Atari ST, Schneider demnächst

VOLLEYBALL SIMULATOR

Die erste Volleyball-Simulation mit 12 Spielern. Weiterhin steht Ihnen ein umfangreicher Taktikeditor zur Verfügung.

Commodore 64
Cassette 29,90
Disk 39,90
Schneider CPC
Cassette 29,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA demnächst

TO BE ON TOP

Ein völlig neues Spielprinzip und 5stimmiger Sound machen dieses Programm zu einem Erlebnis. ASM: Sound 11 P., Motiv 10 P. ASM-HIT!

Commodore 64
Cassette 29,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA demnächst

GIANA SISTERS

„Giana Sisters" macht süchtig. Es gehört einfach in jede Sammlung. Sound 12 Punkte (ASM) Powerplay meint: P.-W. 8 P., Sound 8 P. GUT!

Commodore 64
Cassette 34,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA je 49,90
Schneider, Spectrum demnächst

DOWN AT THE TROLLS

In über hundert verwegenen Trollgrotten muß der Schatz der Elfen gesucht und geborgen werden. Mit Editor für Grotten und Gegner!

Commodore 64
Cassette 29,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA je 49,90
Schneider, Spectrum demnächst

DIE AMIGA/ST-REIHE

THUNDERBOY AMI 39,90
COGANS RUN AMI 39,90
GARRISON I AMI 59,90
GARRISON II AMI 59,90
STRANGE NEW WORLD AMI 39,90
THE WALL AMI 39,90
SKY FIGHTER AMI 49,90
SKY FIGHTER ST 49,90

Als nächste Neuerscheinungen von RAINBOW ARTS erwarten uns: DOWN AT THE TROLLS, GRAFFITY MAN, CLASSICS und OXXONIAN!

Besucht uns doch mal (10-13 Uhr, 14-18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berrenrather Str. 159 **5000 Köln 41** Tel. (0221) 41 66 34	Matthiasstr. 24-26 **5000 Köln 1** Tel. (0221) 23 95 26	Pempelforter Str. 47 **4000 Düsseldorf 1** Tel. (0221) 36 44 45

Inh. Gabriele Hartmann

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER
0221 – 41 66 34 10 – 18.30 Uhr
0221 – 42 55 66 24-Std. Service

24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung